4
2005

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS

Ausgabe 138



€ 3,99

Österreich € 4,60 / Schweiz sfr 8,00 / BeNeLux € 4,70 / Italien,Spanien,Portugal (cont.) € 5,40

MAN!AC

MAN!AC DVD

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Jetzt nur 3,99 € mit DVD

DVD

144 Minuten Laufzeit
Ab 16 – unzensiert!

RESIDENT EVIL 4



XXL TEST

11 Minuten Horror pur

Unreal Championship 2



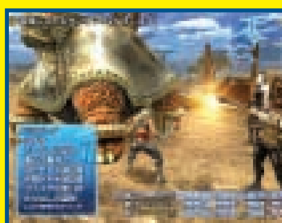
Ausführliches Preview: Arena-Action mit Edel-Optik

Gran Turismo 4



Riesen Test-Video: Historie, Strecken, Karriere-Modus

FINAL FANTASY 12



Mega-Video mit Spielszenen



Satte 88 Spiele auf DVD:
u.a. Metal Gear Solid 3 und DoA Ultimate
Extended: Mega Drive, Spiel-Film: Marble Madness

DOOM 3

Bizarr, brutal, beängstigend:
Der Kult-Knaller im Test

CASTLEVANIA IM DOPPELPACK

Mit Schwert & Zeichenstift:
Edle Vampirjagd für PS2 und DS

• RETRO
• NEXTGEN
• EXKLUSIV



HEFT IM HEFT!

SHOOTER-PARADE FÜR PS2, XBOX & GAMECUBE:

90% Oddworld Strangers Vergeltung
84% Project: Snowblind
83% Timesplitters Future Perfect

NICHT GUT GENUG?

"Gran Turismo 4", "Resident Evil 4", "Doom 3", "Metal Gear Solid 3: Snake Eater", "Oddworld Strangers Vergeltung", "Dead or Alive Ultimate" und noch einige mehr. Dieses Hit-Potpourri für alle Konsolen findet Ihr nicht auf dem kommenden Weihnachtswunschzettel der Redaktion, sondern im Testteil dieser Ausgabe. Auf den Tag genau zwei Monate nach der alljährlichen Geschenkesause, die nicht nur von der Videospielbranche herbeigesehnt wird – erwirtschaften Hardware-Hersteller und Software-Publisher doch in den Wochen vor besagtem Datum den Löwenanteil des Jahresumsatzes.

Woher kommt diese geballte Ladung an hochkarätigem, interaktivem Entertainment? Spontan fallen einem Antworten wie 'Opfer von zahlreichen Verschiebungen', 'Opfer der zeitraubenden PAL-Anpassung' und 'Opfer des im März endenden Geschäftsjahres' ein. Zieht man die immer lauter und konkreter werdenden Gerüchte um die nächste Konsolengeneration in Betracht, könnte folgende These mehr als das bloße Hirngespinst eines neunmalklugen Videospiel-Nerds sein: 'Die aufwändigen AAA-Titel müssen raus, damit die Hersteller vor dem anstehenden NextGen-Hype die Produkte noch an den Mann bringen und genügend Ressourcen für die Entwicklung von PS3-, Xbox-2- und Revolution-Software übrig haben.'

Auch wenn es den Anzeichen nach nicht mehr lange dauert bis zum Generationswechsel (die Xbox 2 soll laut einem englischen Händlermagazin dieses Jahr in USA und unter Umständen sogar in Europa erscheinen) – ein Grund, den aktuellen Spielemaschinen den Rücken zu kehren ist dies nicht. Im Gegenteil: Das Gros der heutigen Konsolensoftware hat ein fast schon beängstigend hohes Qualitätsniveau erreicht. Ausgewiesene Durchschnittsware oder auf Disc gebannte Spielspaßkatastrophen werden immer seltener – schließlich stellt die Videogames-Entwicklung schon lange keine Ein-Mann-Geheimwissenschaft mehr dar. Ein nicht unerheblicher Bestandteil der Spieleherstellung lässt sich mit 'solidem Handwerk' wie dem Erstellen einer sauberen 3D-Engine, dem Implementieren einer exakten Steuerung und penibler Bug-Kontrolle meistern. Kommen dann noch ein paar nette Ideen sowie ansprechendes Leveldesign dazu, steht einem wohlwollenden MAN!AC-Test nichts im Wege. Das Problem: Gute Spiele mit einer Bewertung im 70er-Prozent-Bereich gehen bei potenziellen Käufern in der Flut von sehr guten bis hervorragenden Titeln unter. Für Euch heißt das: Wer im Lieblingsgenre nach weiterem Spielestoff sucht, sollte den eben genannten Wertungsregionen gesteigerte Aufmerksamkeit widmen. Für die Entwickler bedeutet dies: Um aus der Masse herauszustechen, reicht ein nur 'gutes Produkt' nicht mehr.

"Project: Snowblind" (Eidos, 2005)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. April 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Gute Spiele mit einer Wertung zwischen 65 und 79% verblassen im Angesicht von immer häufiger werdenden Spielspaß-Granaten. Konzentriert Ihr Euch beim Softwarekauf auf ausgewiesene Highlights oder gebt Ihr den oben angesprochenen 'guten Produkten' eine Chance?

MAN!AC-MEINUNG NR. 30

- (A) Gut ist nicht gut genug: Bei den vielen Titeln picke ich mir ausschließlich die Spielspaß-Perlen heraus.
- (B) Wenn ich die Besten der Besten durchgezockt habe, greife ich auch mal zu einem nur 'guten Spiel'.
- (C) Ich ziehe bei meinen Spielekäufen generell auch Nicht-Hits in Betracht.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

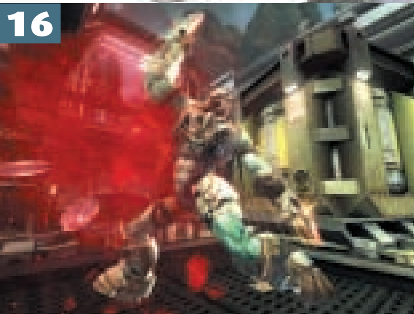
Ich kaufe mir
○ PSP ○ Nintendo DS

INHALT

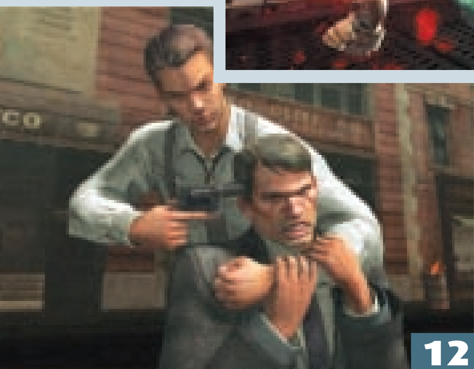




Wird **Forza Motorsport** zum "GT4"-Rivalen? Wir spielen den Xbox-Raser an.



Gnadenlose Arena-Action: MAN!AC veranstaltet ein Probeturnier mit **Unreal Championship 2: The Liandri Conflict**.



Gangster auf italienisch: Electronic Arts räumt auf den Straßen von New York mit dem Mafia-Epos **Der Pate** auf.



Daten klauen und Passwörter knacken: Unser Extended-Special **Hack'n'Play** beleuchtet die Geschichte der Hacker-Spiele.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

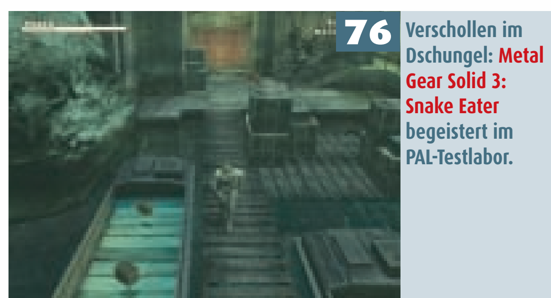
MAN!AC EXTENDED

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

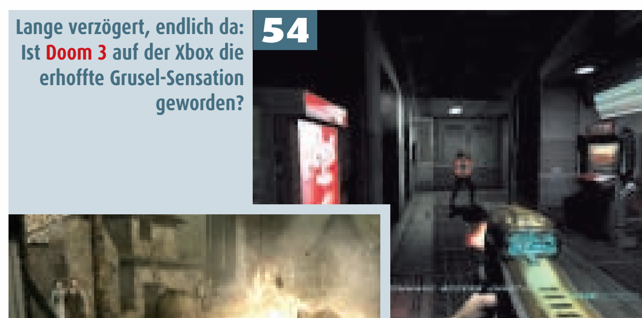


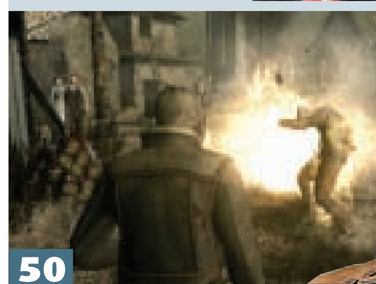
46 Ob Gran Turismo 4 alle Träume von Autofetischisten erfüllt, erfahrt Ihr in unserem rasanten XXL-Test.



76 Verschollen im Dschungel: Metal Gear Solid 3: Snake Eater begeistert im PAL-Testlabor.

54 Lange verzögert, endlich da: Ist Doom 3 auf der Xbox die erhoffte Grusel-Sensation geworden?





50 Der neue König des interaktiven Horrors: Lest, warum Ihr Resident Evil 4 unbedingt haben müsst.

MAN!AC DVD

MAN!AC DVD 04/2005

resident evil 4

...iele als Video
...uten Laufzeit
...kdown · Castlevania: Curse of Darkness
... Metal Gear Solid 3 · Mercenaries
...rs Vergeltung · Devil May Cry 3
... · Timesplitters: Future Perfect
...f the Old Republic 2: The Sith Lords

Im Test: Das beste Horrorspiel aller Zeiten

FINAL FANTASY 12:

DVD VIDEO



MAN!AC Extended:

Mega Drive – Spiele für Segas 16-Bit-Konsole

Spiel-Film – Marble Madness

Resident Evil 4

Erlebt hautnah im XXL-Videotest, wieso Capcoms lange verschobenes Meisterwerk wirklich die Krone des Survival-Horrors ergattert.

Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt? Dann schreibt eine E-Mail an: dvd@maniac.de

Rainbow Six Lockdown

Wo Tom Clancy drauf steht, ist taktische Team-Action drin: Wir analysieren die Neuheiten beim vierten Einsatz der Eingreiftruppe.



Extended:
Sega Mega Drive

Sonic war nur der Anfang: Geht mit uns auf einen Kurztrip durch die spaßigsten Bitmap-Klassiker von Segas 16-Bit-Konsole.

CASTLEVANIA: Curse of Darkness

Konamis stimmungsvolle Schlossabenteuer werden erneut in 3D lebendig: Was steckt hinter der neuen Möglichkeit, Kreaturen zu erschaffen?

DVD-INHALT 04-2005

über 88 Spiele als Video, 144 Minuten Laufzeit

Trailer:
Final Fantasy 12
The Legend of Zelda
Magna Carta
Colin McRae Rally 2005 (PSP)
DTM Race Driver 2 (PSP)
Crime Life: Gang Wars

Previews:
Rainbow Six Lockdown
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
Castlevania: Curse of Darkness
Metal Gear Acid
Stolen
Fire for Effect
World Racing 2

Tests:
Resident Evil 4
Gran Turismo 4
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Oddworld Strangers Vergeltung
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen
Project: Snowblind
Timesplitters Future Perfect
Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords
Cold Fear
Mercenaries
Phantom Brave
Dead or Alive Ultimate
Viewtiful Joe 2
Donkey Kong Jungle Beat
Mario Power Tennis
Playboy: The Mansion
Suikoden 4
Otogi 2: Immortal Warriors
Ace Combat Squadron Leader
Growlanser Generations (Import)

Tests:
FIFA Street
NBA Street V3
Neo Contra
Blood Will Tell
Virtua Quest (Import)

Test Short Cuts:
King of Fighters: Maximum Impact
Mega Man X8
UEFA Champions League 2004-2005
Tork: Prehistoric Punk (Import)
Rumble Roses
Nanobreaker
Astro Boy
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse

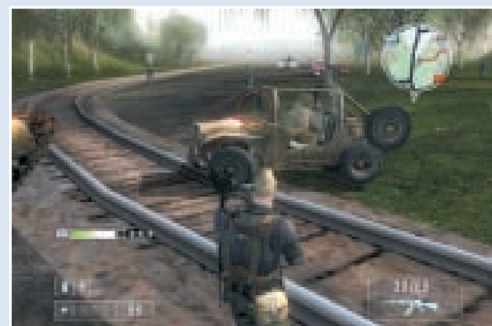
Extended:
Retro: Sega Mega Drive
Spiel-Film: Marble Madness (Mega Drive)

anyMAN!AC:
RESInchronisierung

Credits / Outtakes



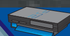
Gran Turismo 4
Alle Details über Historie, Strecken und Karriere-Modus der sensationellen PS2-Raserei.



Mercenaries
Mehr als "GTA" im Militärgewand: Wir erkunden das zweite Einsatzgebiet.

Oddworld Strangers Vergeltung
Trottelige Knuddelkreaturen waren gestern: Wir zeigen Euch, wieso Stranger die früheren Oddworld-Stars Abe und Munch so richtig alt aussehen lässt.



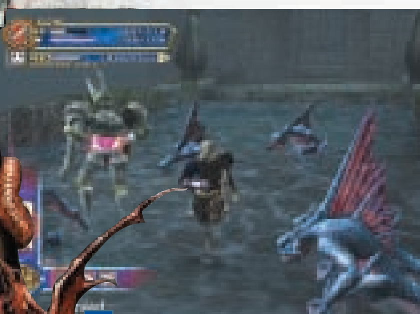


Playstation 2

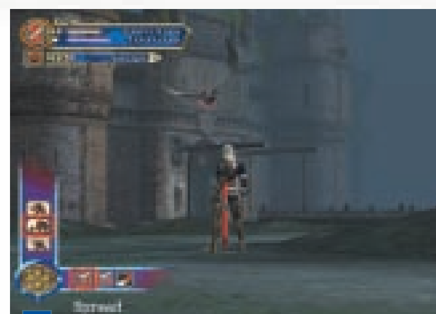
VIDEO AUF DVD!

Castlevania
Curse of Darkness

Enthüllt: Erste Infos zur zweiten PS2-Episode von Konamis traditionsreicher Vampirjäger-Chronik



PS2 Kalte Füße? Aufgrund des monsterverseuchten Grabens wär's kein Wunder.



PS2 In "Curse of Darkness" dürft Ihr auch die Umgebung von Draculas schummriger Burg erkunden.

"Eigentlich würde ich am liebsten ein neues 2D-'Castlevania' machen. Aufgrund der aktuellen Technik und Marktsituation versuchen wir aber das bestmögliche 'Castlevania' in 3D zu erschaffen". Wenig ermutigende Worte, die Serienvater Koji Igarashi zur Enthüllung seines neuesten Titels vom Stapel lässt. So nahm man sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen und schickt erneut einen furchtlosen Helden in die Schlacht gegen das bervorzugt in transsylvanischen Burgen beheimatete Böse.

Dracula ist tot

Nachdem es der Familie Belmont schlussendlich gelang, den Vampirfürsten ein für allemal vom Angesicht der Erde zu tilgen, sollte eigentlich der verdiente Frieden herrschen. Doch eine durch den Tod des Urblutsaugers freigesetzte Magie stürzte das Land in eine weitere Finsternis. Hector, ein einstiger 'Devil Forge Master' Draculas, lebte in diesen schlimmen Zeiten zurückgezogen auf dem Land. Denn nachdem sein früherer Herr begonnen hatte, unschuldige Menschen anzugreifen, entschied er sich, den Armeen der Finsternis den Rücken zu kehren. Doch nun wird er vom Schicksal eingeholt: Isaac, seines Zeichens ebenfalls ein Beherrscher der schwarzen Künste, spürte den Abtrünnigen nach dreijähriger Suche auf und ließ dessen Ehefrau als Hexe auf dem Scheiterhaufen hinrichten. Mit abgrundtiefem Rachegefühl als einzigem Motiv zieht Hector los, um den Drahtzieher zur Rechenschaft zu ziehen.

Ausgepeitscht

"Castlevania"-Veteranen werden zuallererst die liebgewonnene Peitsche vermissen, die den Dämonenjägern der Belmont-Familie jahrelang hervorragende Dienste leistete. Anstatt Lederriemen, Weihwasser und gesegnetes Kreuz ist gehärteter Stahl in Form von Schwert, Axt oder Speer nun das Werkzeug Eurer Wahl.
Da Hector als ehemaliger Schwarzkünstler die Hände aber nicht ganz von der dunklen Magie lassen kann, benutzt er sein 'Devil Forge Master'-



PS2 Peitsche ade, Schwert hallo! Held Hector führt sämtliche Waffen mit Dante-ähnlicher Eleganz.

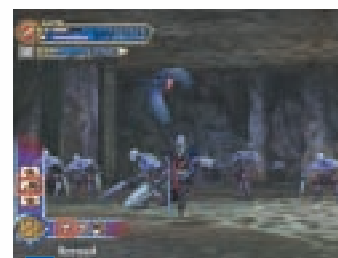



PS2 Helfer in der Not: Eure 'Innocent Devils' erweisen sich in vielen...


PS2 ...Situationen als nützliche Türöffner oder Billig-Flieger.



PS2 Drache top, Umgebungsgrafik...: Leider sind die meisten Wand- sowie Bodentexturen arg trüb und verwaschen.


PS2 Rudelbildung: Skelettkrieger greifen bevorzugt in der Gruppe an.



PS2 Die Anzeigen am oberen Bildschirmrand informieren Euch nicht nur über die eigene Lebensleiste, sondern teilen Euch auch mit, wie fit Euer Begleiter ist. Via unterer Anzeige gebt Ihr Eurem Helferlein verschiedene Kampfkommandos.


PS2 Der lilafarbene Zyklop wirkt eher witzig denn furchteinflößend.

Können, um sich zur Unterstützung so genannte 'Innocent Devils' zu züchten. Diese unterstützen Euch nicht nur im Kampf, sondern eröffnen mit ihren individuellen Fähigkeiten neue Wege im Gruselschloss. Besiegt Ihr im Verbund mit Eurem Helferlein einige Schergen, entwickelt sich das Schoßtierchen weiter: Es wächst, verändert seine Gestalt und lernt neue Fähigkeiten bzw. Attacken. Fünf von ihnen wird's im fertigen Spiel geben – auf manche stoßt Ihr im Laufe der Düsterreise, andere könnt Ihr an bestimmten Punkten erschaffen. Anstatt wie in Capcoms "Chaos Legion" aber auf eine ganze Armee Begleiter vertrauen zu können, wird Euch jeweils nur ein 'Innocent Devil' zur Verfügung stehen – angepasst an die aktuelle Situation könnt Ihr aber zwischen ihnen wechseln. Im Gefecht nehmt Ihr durch drei unterschiedliche Kommandos aktiv Einfluss auf ihr Verhalten: Überlasst entweder der KI die volle Kontrolle, ruft um Beistand oder befehlt Eurem Helfer, nicht einzugreifen. Als besonders nützlich erweisen sich Eure tierischen Mitstreiter, wenn es gilt, eine zerstörte Brücke zu überwinden oder tonnenschwere Steintore aus den Angeln zu heben. Spieler, die im metzellastigen Vorgänger ihren Forscherdrang unterfordert sahen, bekommen so die Möglichkeit, neue Wege zu erkunden.

Gruselkabinett

Nichtsdestotrotz wird auch "Curse of Darkness" das Hauptaugenmerk auf zahllose Kämpfe mit einer illustren Gegnerriege legen. So lasst Ihr das Schwert auf zahllose Skelettschädel sausen, bohrt den Speer in den Wanst eines hünenhaften Steingolems oder weicht tödlichen Stachelfallen aus, während Euch ein gutes Dutzend Mutanten im Nacken sitzt. Dass neben fiesen Untoten und furchteinflößenden Drachen auch andere Bewohner das Schloss und dessen Umgebung bevölkern, erfahrt Ihr spätestens wenn Hector im Shop einer Hexe einkauft oder einen seiner treuen Helfer in ihrer Obhut lässt.

Technisch basiert die neueste "Castlevania"-Episode auf der "Nanobreaker"-Engine – leider kann sie diesen Ursprung nicht verbergen. Zwar gefällt das Gros der Gegner mit zahlreichen Details, an den verwaschenen Wand- und Bodentexturen sowie der mangelnden Fernsicht muss das Entwicklerteam noch feilen. Da bis Herbst bekanntlich noch eine Menge Wasser den Tokyo River hinabfließt, sollten dieses Feintuning und die versprochene frei drehbare Kamera im Bereich des Machbaren sein. ms

Castlevania Curse of Darkness

Playstation 2

Entwickler:	Konami TYO, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

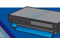
Spannende Vampirjagd, die mit aufpoliertem Kampfsystem und 'Devil Forge Master'-Feature den Vorgänger toppen will.

Xbox-Alternative

Ausgegruselt: Besichtigungen in finsteren Schlössern stehen leider nicht auf der Reiseroute für Xbox-Besitzer.

Gamecube-Alternative

Auch wenn's noch dauert: Im neuen **Legend of Zelda** warten zahlreiche Burgen und Dungeons auf ihre Erforschung.


Playstation 2

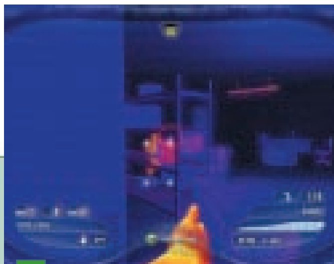
Xbox



Rainbow Six Lockdown



MAN!AC bläst zur virtuellen Terroristenjagd und nimmt Team Rainbows kommenden Einsatz ins Visier.


XB Auf der Xbox ersetzt die Infrarotsicht den Motion Sensor.

Was den Solisten ihr "Splinter Cell", ist den Team-Spielern "Rainbow Six". Kaum ein Taktik-Shooter gebietet dem virtuellen Terror besser Einhalt als Ubisofts multinationale Krawall-Truppe. Spielbarkeit und Technik fesselten aber nicht nur einsame Konsoleros ans Pad. Online avancierte "Rainbow Six 3" zu einem der beliebtesten Match-Kandidaten. Für den im März angekündigten Nachfolger "Lockdown" setzt Ubisoft deshalb nicht zu Unrecht verstärkt auf die Mehrspieler-Komponente. Das Stichwort lautet hierbei: Entscheidungsvielfalt. Im Do-it-yourself-Prinzip bastelt Ihr Euch Euren eigenen Multiplayer-Charakter zusammen. Was sich bei der PS2-Version um ein nettes Feature handelt, wird bei der Xbox zum spielentscheidenden Element. Neben Aussehen und Ausrüstung bestimmt Ihr in erster Linie die Fähigkeiten Eures Xbox-Live-Soldaten. Wählt zwischen einem Sam-Fisher-ähnlichen SpecOp-Söldner, Commando, Combat Medic oder Computerexperten. Einzelne Fertigkeiten respektive Waffenattribute wie Präzision oder Durchschlagskraft steigert Ihr durch Skill-Points. Nach gelungenen Einsätzen dürft Ihr Euch zudem mit Medaillen schmücken und neue Ausrüstung erwerben.

Mit den im 'Persistant Elite Creation Mode' erstellten und trainierten Charakteren trefft Ihr online mit anderen Spielern zusammen, erledigt missionsbasierte Einsätze oder rottet Euch zur Terroristenjagd zusammen. Ein Team kann dabei durchaus aus den gleichen Spezialisten bestehen.



XB Trotz Teamunterstützung bleibt Euch aktive Beteiligung am Kampfgeschehen nicht erspart: Praktischerweise bekommt jeder Feind eine Zielmarkierung verpasst.



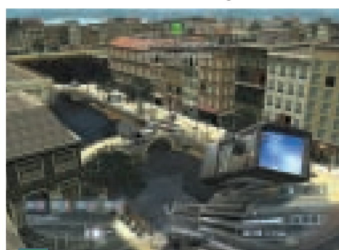
PS2 Welche Taktik darf's denn sein? Kombiniert beim Stürmen einer Terroristenhochburg verschiedene Angriffsvarianten.

Exklusive Modi

Was der PS2-Version an originellen Online-Inhalten abgeht, bekommt die Sony-Gemeinschaft in Form zusätzlicher Story-Missionen und einem exklusiven Technik-Gimmick ersetzt. Statt 14 Episoden schlägt sich Team Rainbow 16 Missionen lang mit Terrorgesellen herum. Zückt Ihr den PS2-spezifischen Motion Sensor, spioniert Ihr den Feind durch geschlossene Türen und Wände aus. Die neuen Feinheiten des Kommando-Systems erlauben Euch dann beliebiges Kombinieren der Offensiv-Taktiken: Aufsprengen, Auftreten oder Aufschießen einer Tür lässt sich je nach Wunsch mit dem Befehl zum Stürmen oder dem Einsatz von Granaten koppeln. Kleiner Vorteil für PS2-Besitzer: Das Befehlsmenü blendet sich auf der Sony-Konsole automatisch ein. Zwischendurch müsst Ihr allerdings ohne Eure drei KI-Kameraden auskommen. Dann übernehmt Ihr die Rolle des Scharfschützen Dieter Weber und gebt dem Team Feuerunterstützung. Übrigens: Dem Frust-Faktor des Vorgängers haben die amerikanischen Entwickler in "Lockdown" einen Riegel vorgeschoben. Ihr dürft nun jederzeit speichern. *jw*


PS2 Prüft mit dem Motion Sensor die Lage, bevor Ihr zum Angriff schreitet.


PS2 Konsolenkampf bei Scharfschützenmission: fade PS2-Grafik...


XB ...vs. detaillierte Xbox-Optik. Klarer Sieg für Microsoft.

Rainbow Six Lockdown

Playstation 2
Xbox

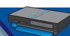
Entwickler:	Redstorm, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Ubisofts Vorzeige-Team-Shooter verspricht spannende Solo-Einsätze und innovative Multiplayer-Action.

Gamecube-Alternative

Kommt nun auch für den Gamecube: Ubisofts Militär-Shooter **Ghost Recon 2** macht im März den Würfel unsicher.


Playstation 2

Xbox



Der Pate

Hergehört Mafiosi: Electronic Arts macht Euch mit dem Gangster-Epos ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt.


XB Beim Metzger gibt es nicht nur Frischfleisch.


XB Ob der Parrucchiere ein illegales Wettbüro im Hinterzimmer betreibt?

"Du willst also ein Mitglied der Familie werden? Cornuto schau dich doch einmal im Spiegel an. Du hast keinen Stil, kannst dich nicht artikulieren und dio mio es fließt nicht einmal ein Tropfen sizilianisches Blutes durch deine Adern." Doch glücklicherweise ermöglicht Euch Electronic Arts, in die Haut eines echten Mafioso zu schlüpfen. Das Besondere: Ihr modelliert den Italo-Bösewicht (fast) nach Eurem Gusto – der Möchtegern-Ganster muss aber selbstverständlich über südländische Gesichtsmerkmale verfügen. Das gewissenhafte Vorgehen erinnert an den "Tiger Woods"-Gesichts-Editor. "Der Pate" basiert auf dem gleichnamigen Roman von Mario Puzo und enthält mehr Nebenstränge als der oscarprämierte Film mit dem unvergesslichen Marlon Brando.
Doch bis Ihr dem großen Don gegenüber tretet, vergeht viel Zeit: Denn zuerst hält sich Euer Held mit dreckigen Jobs über Wasser und durchlebt mehr Hochs als Tiefs in den Straßen von New York. Die lebendige und wunderschön dargestellte US-Metropole teilt sich in sechs riesige Territorien. Diese erobert Euer Gangster in den Jahren 1945 bis 1955. Hier erkennt Ihr die Feinarbeit der Mafia-Epos-Macher: Die facettenreichen Gebäude, verdreckten Straßen und detaillierten Bewohner saugen Euch förmlich in die abenteuerliche Atmosphäre ein.

Elegantes Verbrechen

Der nichtlineare Spielverlauf schlägt in die "Grand Theft Auto"-Kerbe. In vielen Fällen entscheidet Ihr, ob Eure Aktionen einen positiven oder negativen Einfluss auf den Werdegang Eures Helden haben. In puncto Gewalt geht EA jedoch einen anderen Weg. Anstatt plakativem Blut-Gemetzel setzt EA auf Dramatik, schnelle Kamerawechsel sowie unauffällige und 'anständige' illegale Geschäftemacherei – dadurch erhaltet Ihr den Respekt der Familie. Loyalität steht bei EAs Mafia-Epos an oberster Stelle. Wie loyal sich Nicht-Familienmitglieder hinter Euch stellen, erkennt Ihr an deren Körperhaltung: Dauerbücker oder extrem freundliche Begrüßungen zeugen von Ehrerbietung – oder wollen Euch diese hinterhältigen Kerle etwa in den Rücken fallen? Vorsicht ist auf jeden Fall immer geboten. Wer ruchlos andere Familienmitglieder tötet oder sogar


XB Dramatische Schussgefechte: Ohne taktisches Vorgehen findet Ihr Euch schneller im Grab als der Papst 'Amen' sagt.


PS2 Meine Welt: Zu Beginn des Abenteuers ist Euer Held ein kleiner Gauner.


PS2 Jetzt bloß keinen unnötigen Lärm verursachen: Oftmals müsst Ihr Euch lautlos an Gegner ranpirschen.



PS2 Lass die Signora in Ruhe: Euer Held beweist Herz und Tatendrang bei dieser Rettungsaktion.



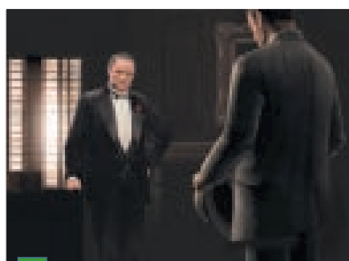
PS2 Unstimmigkeiten auf den Straßen von New York: Zeigt fremden Familienmitgliedern, wer der Boss in Eurem Territorium ist.

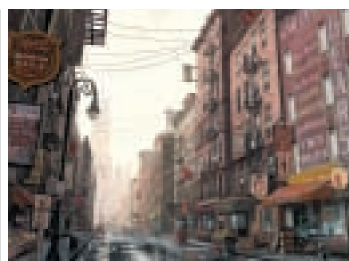


XB Nicht alle gönnen Euch den Aufstieg – dreht Feinden nie den Rücken zu.



XB Respekt und das nötige Kleingeld stimmen auch den Poliziotto gnädig.





XB Der Pate guckt böse: Wenn Ihr spätere Aufträge verpatzt, geht's Euch an den Kragen (links). Details im Überfluss: Ob die Spielengine damit klarkommt?



PS2 In dynamischen Verfolgungsjagden übernehmt Ihr nicht immer das Steuer, sondern heizt den Flüchtigen auch mal mit der Tommygun ein.

Unschuldige verletzt, verliert an Ansehen. Eure Missionen bestreitet Ihr meist per pedes: So treibt Ihr beim Gemüsehändler von Nebenan Schutzgelder ein, überfallt Banken, verprügelt Schuldner oder tragt Unstimmigkeiten in einem klassischen Schusswechsel aus. Autoverfolgungsjagden, nehmen etwa 20 Prozent des Spiels ein.

Mörderische Atmosphäre

In den Schussgefechten, Prügeleinlagen oder Straßenrasereien übernimmt EA altbekannte Steuerungs-Elemente aus bekannten Sport-Prügel- und Rennserien und mischt das ganze mit neuen Ideen. Abgerundet wird das atmosphärische Mafia-Spektakel mit exzellenten Sprechern wie James Caan oder Robert Duvall – selbst der 2004 verstorbene Marlon Brando übernimmt (fast) die komplette Synchronisation von Don Corleone. Der exquisite Soundtrack stammt schließlich von "Rocky"-Komponist Bill Conti. Und nun seid ehrlich, dieses Angebot könnt Ihr wahrlich nicht ausschlagen, oder? *rf*

Der Film zum Spiel

Der Werdegang der Corleones



Mafiosi und Hollywood-Helden in Einem.

Im Top-100-Ranking des American Film Institute (AFI) belegt das Mafiaepos den dritten Platz und in der Internet Movie Database gar die Pole Position. Die Rede ist von Francis Ford Coppolas dreistündiger Gangsteroper "Der Pate" aus dem Jahr 1972. Basierend auf dem gleichnamigen Erfolgsroman von Mario Puzo schildert der Film die Familiengeschäfte des alternden Mafiapaten Don Vito Corleone. Dem seinerzeit erst 33-jährigen Regisseur brachte das kommerziell überaus erfolgreiche Werk (inflationsbereinigtes US-Kinoeinspiel: 495 Millionen Dollar) nicht nur den Drehbuch-Oscar ein, sondern förderte nebenbei die Karrieren von Marlon Brando (Comeback), Al Pacino, James Caan und Robert Duvall entscheidend. Der Erfolg des zweiten Teils (1974), der das Heranwachsen von Vito Corleone im Sizilien der 20er-Jahre beschreibt, übertraf gar den des ersten (sieben Oscars). 1990 vervollständigte Coppola das Epos um die Mafia-Familie Corleone zur Trilogie.



Charakterdarsteller: Robert Duvall.



James Caan setzt sein Gangster-Lächeln ein.

Der Pate

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2	
Xbox	
Entwickler:	Electronic Arts, Redwood St., USA
Hersteller:	Electronic Atrs
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal [PS2]
	3. Quartal [Xbox]

Edle, "GTA"-angehauchte Mafia-Action mit innovativem Helden- und Steuerungssystem.

Gamecube-Alternative

Noch unbestätigt, aber durchaus denkbar: In Activisions **True Crime 2** durchlebt Ihr mit Nick Kang erneut ein packendes Cop-Abenteuer.



PS2 Knobelkost nach Genreart: Verschiebt Kisten und sucht Gegenstände.



PS2 Helfer in der Not: Auf Knopfdruck kriecht Hewie durch schmale Öffnungen und beschützt sein Frauchen vor dem Monster.

Haunting Ground

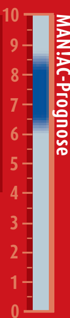
Auf den Hund gekommen: Capcoms Schauermär stellt Euch den besten Freund des Menschen zur Seite.

"Resident Evil 4", "Cold Fear", "Doom 3" – über mangelnde Abwechslung im Schocker-Genre kann sich der Horrorfan zurzeit wahrlich nicht beklagen. Während jene actionlastigen Vertreter der Zunft aber mit harten Burschen, bleihaltigen Argumenten und ausgelassenen Blutorgien ködern, lässt es Capcoms Geisterschloss-Grusel "Haunting Ground" gemächlicher angehen. Protagonistin Fiona entspricht auch eher dem Klischee des hilflosen Mädchens denn der kampfgestählten Amazone. Nach einem Autounfall erwacht der gut bestückte Blondschopf nur mit einem Laken bekleidet in einem Folterkeller. Zwar gelingt ihm die Flucht aus dem düsteren Gewölbe, Freiheit respektive Sicherheit liegen jedoch in weiter Ferne. Stattdessen lädt eine riesige, unheimliche Burg zum Rätselraten und Entdecken ein. Leider fehlt der Dame das dafür nötige Nervenkostüm, was vom buckeligen Burgmonster schadenfroh ausgenutzt wird. Kreuzt der tollpatschige Riese Euren Weg, fährt Fiona buchstäblich der Schreck in die Glieder. Untermauert werden die Angstzustände Eurer Spielfigur dann von einem schicken Grafikeffekt und treibenden Musikklängen. Horror-Veteranen müssen nun umdenken, denn zur Panikreduzierung greift die zart besaitete Abenteurerin nicht etwa zur Wumme, sondern sucht sich ein geeignetes Versteck – bevorzugt Schränke, Bettgestelle oder dunkle Ecken.

Haunting Ground

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	April



Stimmungsvoll präsentiertes Horror-Adventure mit tierischem Begleiter und intelligenten Rätseleinlagen.

Xbox-Alternative

Auf Gruselspiele mit hohem Adventure-Anteil müssen Microsoft-Jünger auch in Zukunft verzichten.

Gamecube-Alternative

Düster sieht's auch auf dem Würfel aus: Auf lange Sicht wird wohl keine gleichartige Gruselalternative erscheinen.



PS2 Optischer Schrecken: Je mehr sich Fiona ängstigt, desto verwaschener und farbärmer wird die Grafik.

Tierische Hilfe

Findet sich auf die Schnelle kein Unterschlupf, könnt Ihr auf Euren einzigen und treuen Helfer zurückgreifen: Der weiße Schäferhund Hewie fällt dann auf Knopfdruck über das Monsterbaby her oder lenkt es mit lautem Gebell von Euch ab. Der Vierbeiner erweist sich auch an anderen Stellen als nützlich. Kommt Fiona nicht weiter oder befindet sich ein Gegenstand außer Reichweite, schickt Ihr den Hund los. Hewie hört auf eine Reihe unterschiedlicher Kommandos, will dafür aber regelmäßig gelobt und gefüttert werden. Derweil beschäftigt sich Frauchen mit der anspruchsvollen Rätselkost, die einen Großteil des Abenteuers einnimmt. Tierliebhaber und Knobelbegeisterte dürfen sich in Kürze auf schaurige und zugleich gewaltfreie Horror-Unterhaltung freuen. *jw*









"Willkommen in der Oddworld, hier werden Ihre Träume wahr: In jeder Hinsicht einzigartige Spielspaß-Sensation voller spritziger Ideen – brilliant!"
Note 1

Du hast keine Vergangenheit. Und, wie es scheint, auch keine Zukunft.

ODDWORLD
STRANGERS VERGELTUNG™

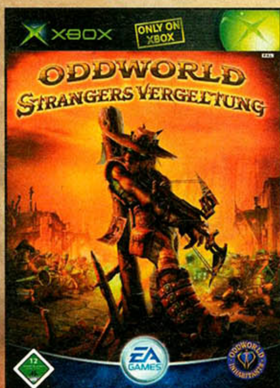
Du bist der Kopfgeldjäger mit dunkler Vergangenheit.
Durchstreif die Stadt, jag deine Beute mit der Armbrust und kassiere das Kopfgeld.
Schnür deine Stiefel – es ist an der Zeit, dir einen Namen zu machen und Oddworld zu befreien.

Die Jagd beginnt unter: oddworld.eagames.de



Ein Shooter der etwas anderen Art. Wechsel zwischen erster und dritter Person, je nachdem ob du schießt oder prügelst.

Bekämpfe deine Gegner mit lebendiger Munition wie Fuzzles, Flederbomben oder Stechbienen - Schmerzen bedeuten sie alle, aber jede auf ihre Weise.

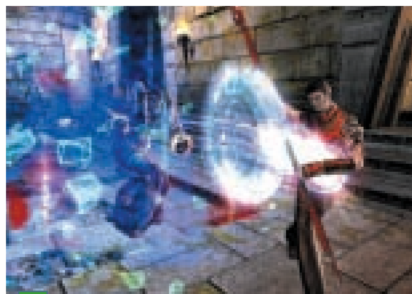


XBOX



Challenge Everything™

VIDEO AUF DVD!



XB Block-Meister: Auf Knopfdruck entlockt Ihr Eurer Adrenalinleiste zahlreiche Specials.



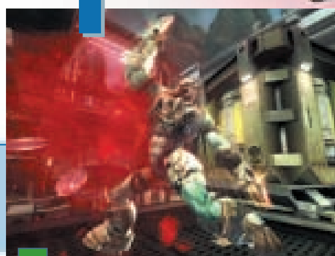
XB Ein schöner Rücken kann auch entzücken: Mit gezogenen Doppelschwertern müsst Ihr keinem Nahkampf aus dem Weg gehen.



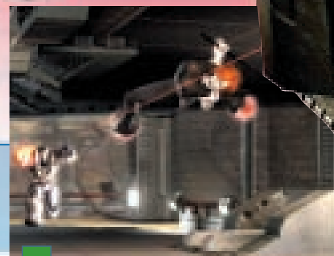
Unreal Championship 2

The Liandri Conflict

Das Action-Spektakel absolviert in der MAN!AC-Arena ein überzeugendes Training.



XB Uarrgh! Skaarj-Krieger Szalor zerlegt den Feind in dessen Einzelteile.



XB "Matrix"-Style: Nie sahen Ausweichmanöver so spektakulär aus.

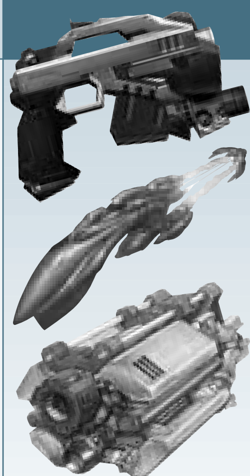
Wir berichten hier live vom letzten "Unreal Championship 2"-Probeturnier vor der großen Meisterschaft im April. Ausgefochten werden bereits jetzt Duelle im klassischen Deathmatch, in der beim Publikum sehr beliebten Team-Variante und im großen Fahnenklau, dem Capture-the-Flag-Modus. Beim eigentlichen Showdown werden wir aber auch Matches in zwei noch nicht näher bekannten Disziplinen bewundern. Die Schauplätze könnten dabei unterschiedlicher nicht sein: Unsere Sportler kämpfen in modernen Stahl- und Glaskomplexen und auf extraterrestrischen Raumbasen um Siege und Pokale. Aber auch vor ägyptischen Pyramidenkomplexen und überwucherten mittelamerikanischen Tempelanlagen macht das blutrünstige Treiben nicht Halt. Dabei strotzen die Arenen nur so vor verschwenderischen Details: Ob malerische Berglandschaften im Hintergrund oder atmosphärische Fackelbeleuchtung in dunklen Gängen – grafisch bringen die Levels den Ausrichter der Spiele (die Xbox) ans Limit. Für noch mehr Unterhaltungswert wurden in einigen Stages sogar Bildschirme installiert, auf denen die Athleten ihre eigenen Matches verfolgen können – sofern im hektischen Kampfgeschehen Zeit dafür bleibt.

Kämpfer aller Nationen

Nun aber genug mit der Vorberichterstattung, denn wie ich sehe, betreten die ersten Gladiatoren die Sport-

Kleine Waffenkunde

Ein Auszug aus dem reichhaltigen "Unreal Championship 2"-Arsenal



Enforcer: Als Standardwaffe der Vampirlady Lauren verfügen die Enforcer-Knarren zwar über wenig Durchschlagskraft, taugen mit ordentlicher Feuerrate aber immerhin als Notnagel für die Ballerei zwischendurch. Außerdem erfreuen akribische Nachladeanimationen das Auge jedes Waffennarren.

Shock-Rifle: Präzise wie ein Skalpell und dabei doch so tödlich wie eine kleine Nukleardetonation. Gamepad-Artisten schicken mit der zweiten Feuerfunktion des Shock-Rifle ein Energiegeschoss los, das sich durch einen gezielten Treffer mit dem normalen Baller-Modus in eine farbenprächtige Explosion inklusive verheerender Druckwelle verwandelt.

Flak-Cannon: "Unreal"-Veteranen ebenfalls ein alter Bekannter ist die Flak-Cannon. Einerseits ist sie durch eine kräftige Ladung Schrot die perfekte Nahkampfwaffe, andererseits verschießt Ihr auf Wunsch explosive Granaten und erreicht sogar Fieslinge, die hinter der nächsten Ecke auf Euch warten.

Canister-Gun: Noch keinerlei Infos gibt's bisher über den Neuling Canister-Gun. Allerdings verrät die Konzeptzeichnung, dass es sich um ein ordentliches Kaliber handelt. Was sich in den namensgebenden Kanistern befindet und wie Ihr es Euren Feinden entgegenschleudert, bleibt aber noch im Dunkeln.

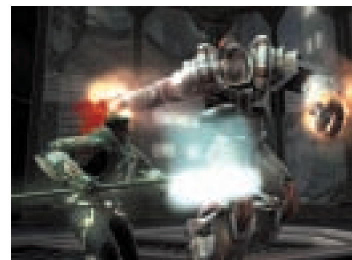
Ripjack: Der Traum aller blutrünstigen Kettensägenmörder: Mit diesem Ding 'verteilt' Ihr rasiermesserscharfe Sägeblätter an Eure Widersacher. Per zweiter Feuerfunktion ladet Ihr die Geschosse auf, was einen ständigen Funkenregen im Magazin Eures Ballermanns zur Folge hat.

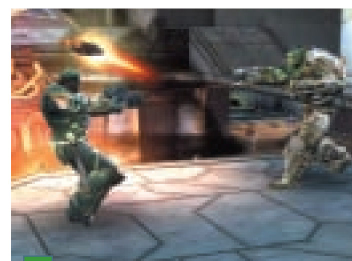
Rocket-Launcher: Ein Evergreen unter den Ego-Shooter-Wummen: der Raketenwerfer. Traditionell sehr beliebt aufgrund der hohen Durchschlagskraft, erhöht Ihr den Radius der tödlichen Geschosse, indem Ihr auf Wunsch gleich mehrere Projektile auf einmal aus dem glühenden Lauf schickt.





XB Hochglanzpoliert: Die detaillierten Charaktermodelle machen einiges her und dank messerscharfen Texturen selbst dem Master Chief Konkurrenz.





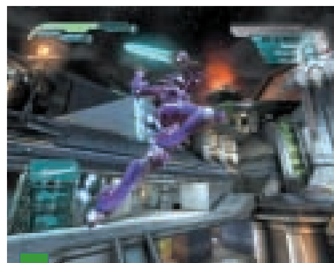
XB Vielfältig: Groß gegen Klein (oben) oder Knarren gegen Klingen (unten).

plätze der Zukunft. Die Teilnehmer könnten nicht unterschiedlicher sein: Vom "Predator"-ähnlichen Roboterkrieger über die zierliche Orient-Schönheit bis hin zum echsenartigen Alien hat sich eine ebenso bunte wie skurrile Truppe eingefunden. Sofort ist erkennbar, dass nicht nur äußerliche Unterschiede bestehen: Während der grobschlächtige Kerl im dick gepanzerten Kampfanzug schlurfenden Schrittes auf die Bühne marschiert, scheint die Vampirdame Lauren mit elfenartiger Eleganz über den herrlich texturierten Boden zu schweben. Allerdings hat die Leichtigkeit des Seins auch Nachteile: Lässt die harte Rüstung des Grobians seinen Träger ein paar Schüsse überleben, beißt die zarte Grazie beim ersten Frontaltreffer ins Gras. Bevor die Action beginnt, wählen die todesmutigen Haudegen jeweils eine Projektil- und eine Energiewumme aus – daneben tragen alle bereits ihre spezifische Standardwaffe im Halfter.

Rein ins Geschehen

Der Startcountdown beginnt: 3, 2, 1... los! Anubis, der legendäre Kämpfer, sammelt sogleich eine Ladung Energiemunition auf und feuert eine erste Salve in Richtung seiner Kontrahenten. Doch Szalor, ein mächtiger Skaarj-Krieger, zögert nicht lange und geht in den Nahkampf über. Anstatt im Ego-Modus zu verharren, greift er aus der Third-Person-Sicht an. Per Lock-on-Funktion markiert er den Widersacher und fährt seine Krallen aus. Der vorlaute Wüstenprinz hat den mächtigen Prankenhieben nur wenig entgegenzusetzen. Mit einem blutigen Finisher bereitet der hünenhafte Skaarj dem Ägypter ein Ende. Doch Lauren scheint nur auf diesen Moment gewartet zu haben: Sie benutzt ihre bis zum Bersten aufgeladene Adrenalinleiste, um sich unsichtbar zu machen und brennt dem verdutzten Szalor einige Kugeln auf den schuppigen Rücken. Zeitgleich segelt sie mit einem Doppelsprung stylisch durch die Luft – "Matrix"-Held Neo wäre neidisch. So leicht gibt sich der Echsenmann aber nicht geschlagen: Auch er verfügt über ausreichend Adrenalin und entfacht einen tödlichen Klingensturm. Der Wechsel in die Ego-Sicht klappt hervorragend und so jagt er der überraschten Lauren zwei Raketen vor den Bug, die ihr Lebenslicht im Nu auspusten.

Selbst in unserer Reporterkabine hält es uns kaum noch auf den Sitzen und wir konstatieren, dass "Unreal Championship 2" zurecht als kommendes Mehrspieler-Highlight mit immensem Xbox-Live-Potenzial gilt. Allerdings trübt noch eine gewichtige Macke den positiven Eindruck des Probeturniers: Massives Tearing schmälert den stets flüssig über die Mattscheibe flimmernden optischen Hochgenuss. Wir hoffen, dass dieses Manko bis April behoben ist und freuen uns auch auf den umfangreichen Story-Modus, der mit mitreißender Geschichte und verbesserter KI Solospieler lange ans Pad fesseln will. ms



XB Flugeinlagen und akrobatische Moves lockern die derbe Ballerei auf.



XB "Alien vs. Predator"? Nein, nur ein Duell zwischen Tentakel-Roboter und Pharaonen-Fuchskopf – einer der zahlreichen spektakulären Luftkämpfe in "UC 2".

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

MAN!AC-Prognose (Skala 10–0)

Xbox

Entwickler:	Epic Games, USA
Hersteller:	Midway
Genre:	Action
D-Termin:	April

Mehr als ein Grafikblender: gnadenlose Arena-Action mit coolen Waffen und innovativen Nahkampf-Moves.

Playstation-2-Alternative

Bei **Area 51** laufen ebenfalls die Laserwummen heiß. Ab Mai gehen PS2-Söldner auf Alien-Pirsch.

Gamecube-Alternative

Ballerfreunde lassen die futuristischen Waffen ruhen und warten geduldig auf historische Schlachten in **Medal of Honor: Dogs of War**.

Xbox

Forza Motorsport

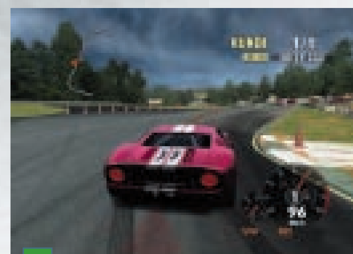
Kann Microsofts Rennsportsimulation am "Gran Turismo"-Thron wackeln? Wir drehen eine ausführliche Proberunde.



XB Neben diversen Fahrhilfen könnt Ihr jederzeit eine virtuelle Ideallinie mit farbcodierter Tempoempfehlung ein- und ausschalten.



XB In Rio saust Ihr an der tropischen Strandpromenade entlang.



XB Dunkler Himmel, trockene Strecke: Unwetter sind nicht geplant.

Was im eigentlich gut sortierten Xbox-Raserlager noch fehlt, ist ein Rennsimulator im Stil des großen Sony-Vorbilds "Gran Turismo". Um diese Lücke zu füllen, vertraut Microsoft nicht auf Dritthersteller, sondern setzte ein internes Entwickler-Team an "Forza Motorsport".

Der Veröffentlichungstermin rutschte inzwischen auf frühestens Mai – umso überraschender flatterte uns Anfang Februar eine fortgeschrittene Fassung in die Redaktion. Aufgrund noch vorhandener Fehler dürfen wir zwar keine Videos auf der DVD zeigen, für einen genaueren Blick auf die inneren Werte der Rennsimulation gibt der Silberling aber genug her.

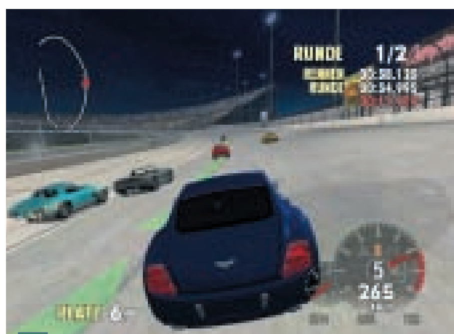
Klotzen statt kleckern

"Forza Motorsport" macht von Beginn an keine halben Sachen: Zwar wird der massive Fuhrpark eines "Gran Turismo 4" quantitativ nicht erreicht, sind doch 'nur' 230 Vehikel von über 40 Herstellern verfügbar. Unter denen finden sich dafür nahezu alle namhaften Fabrikate und auch Luxusboliden von Porsche und Ferrari.

An Rennstrecken herrscht kein Überfluss, aber auch kein Mangel: In rund 30 Lokalitäten brettert Ihr über den Asphalt, Rallye-Ausflüge gibt's bei "Forza" keine. Neben bekannten Rundkursen wie Silverstone, Laguna Seca oder die Nordschleife flitzt Ihr u.a. durch abgesperrte Innenstadtbereiche von New York, Rio und Tokio. Dazu gesellen sich eine Reihe Fantasiekurse sowie Bergrennen-Passagen, die für Abwechslung sorgen.

In den Modi Einzelrennen, Arcade oder Zeitläufen bleibt "Forza" im Rahmen des Genreüblichen, bei der Karriere entdeckt Ihr eine Reihe interessanter Eigenheiten. So könnt Ihr erworbene Autos nicht nur auf Leistung tunen, sondern in "Need for Speed Underground"-Manier detailliert Äußerlichkeiten wie Lack, Sponsorenaufkleber oder Karosserieteile verändern.

Neben der Möglichkeit, Geld und Erfahrungspunkte online zu sammeln (siehe Kasten), locken tonnenweise normale Rennen, aber auch Ausdauerwettbewerbe, auf bestimmte Typenklassen beschränkte Meisterschaften oder Autocross-Hütchenslaloms. Wer sich nicht ständig selbst hinter das Steuer klemmen will, kann sich einen 'Drivatar' züchten: Dieser CPU-gesteuerte Autopilot folgt nicht einfach vorgegebenen Anweisungen, sondern ahmt Euren Fahrstil nach. Dazu dreht Ihr auf vorgeschriebenen Kursen ein paar Runden, damit die Xbox Eure charakteristischen Lenk-



XB Auch auf Highspeed-Ovalen tretet Ihr zu spannenden Rennen an.



XB Die Nordschleife begegnet Euch bei "Forza" in ungewohnter Form, tragen doch die Bäume hier eine herbstliche Belaubung.



XB Nach dem Training (oben) checkt Ihr die 'Drivatar'-Daten (unten)

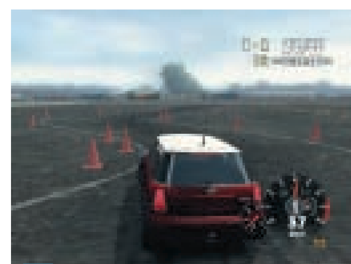


XB Durch freundliche Farbgebung und schicke Baumstrukturen gerieten besonders die naturnahen Waldkurse optisch ansprechend.



XB Zufall oder Absicht? Die Strecke in der US-Metropole New York folgt dem (fast) identischen Verlauf der von "Gran Turismo 4".


XB Beim Zeittraining fährt auf Wunsch ein stylisches Ghostcar mit.


XB Nette Abwechslung: Hütchenslalom auf dem Übungsplatz.

bewegungen analysiert und diese dem virtuellen Kollegen verabreicht – originell und verblüffend effektiv.

Es geht voran

Grafisch hat sich seit den unspektakulären ersten Fassungen erfreulicherweise etwas getan: Die Autos sehen wie die realen Vorbilder aus und zeigen bei Kollisionen und Bandenkontakten schon mal Schadensspuren. Die Umgebung gefällt mit realistischem Design, das gerade bei Stadt- und Waldkursen für ansehnliche Abschnitte sorgt. Unsere Preview-Fassung litt noch unter mangelndem Feintuning und Streamingproblemen, die angepeilten 30 Bilder pro Sekunde sollten aber zu schaffen sein. Über die Entscheidung der Entwickler, zugunsten von oftmals kaum sichtbaren Details auf eine höhere Bildrate zu verzichten, kann man angesichts der geschmeidigen PS2-Konkurrenz derweil nur rätseln. Das angekündigte realistische Fahrverhalten merkt Ihr sofort, denn ohne feinfühligen Umgang mit Lenkrad und Gas bzw. Bremse rutscht Ihr schnell von der Strecke.

"Forza Motorsport" hat also durchaus das Zeug, eine gelungene "Gran Turismo"-Alternative für Xbox-Besitzer zu sein – wie sehr man sich aber wirklich mit dem großen Konkurrenten messen kann, ist noch nicht abschließend zu sagen. *us*

Gas geben global
Die Online-Einbindung von "Forza Motorsport"



Der PS2-Konkurrent "Gran Turismo 4" kann sich viele große Leistungen auf die Fahne schreiben, eine Sache aber wurde zwar anfangs groß angekündigt, fiel aber letztlich zur Enttäuschung vieler Fans gleich komplett weg – die Online-Unterstützung. "Forza" dagegen greift auf die bewährten Xbox-Live-Strukturen zurück und bietet einige Möglichkeiten, die vorher noch in keinem anderen Rennspiel zu finden waren.

Bis zu acht Piloten klemmen sich bei Online-Wettbewerben hinter das Lenkrad: Natürlich dürft Ihr auch zu freundschaftlichen Einzelrennen ran, reizvoller sind aber die dauerhafteren Möglichkeiten. So könnt Ihr mit anderen Gasfüßen Autos tauschen oder Boliden für bare Münze kaufen bzw. verkaufen. Im Karriere-Modus schließlich werden nicht nur Rekordzeiten von Euch verewigt, auch hier sind Rennen gegen menschliche Konkurrenten möglich und Preisgelder erfahrbar. Damit dabei ausgeglichene Teilnehmerfelder die Startplätze füllen, soll das bei "Halo 2" erstmals eingeführte Match-System zum Zuge kommen. Entscheidet Ihr Euch also für einen Online-Wettbewerb, ordnet Euch Xbox Live Gegner mit ähnlichem Leistungsvermögen und Autotypen zu.

Forza Motorsport

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Microsoft, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Mai

Umfangreiche Rennsimulation mit solider Optik, feiner Online-Einbindung und einigen guten Ideen im Karriere-Modus.

Playstation-2-Alternative
Neben dem allgegenwärtigen **Gran Turismo 4** geht mit **Enthusia Professional Racing** im 2. Quartal ein Konkurrent ins Rennen.

Gamecube-Alternative
Zünftige Rennspiele sind auf dem Gamecube selten, darum können Würfelraser nur auf das nächste **Need for Speed Underground** hoffen.

Enthusia Professional Racing

Im Windschatten von "Gran Turismo" saugt sich ein neuer Kontrahent heran, der einige Überraschungen parat hält.





PS2 In der 'Driving Revolution' lernt Ihr das korrekte Rasen mittels Toren.

Konamis vielversprechender Renntitel "Enthusia Professional Racing" wurde in passendem Rahmen präsentiert: Nämlich in der Wüste von Dubai. Hier klemmten wir uns höchstpersönlich ans Steuer eines dicken GM-Jeeps und jagten über Sanddünen. Zu welchem Zweck? "Enthusia" bietet neben Asphaltrennen auch Pisten mitten in der Wüste, was uns zur Frage nach einer realistischen Fahrphysik bringt.

Laut Chef-Entwickler Manabu Akita ist "Enthusia" die ultimative Rennsimulation. Ein ausgeklügeltes Gravitationssystem liegt der gesamten Fahrphysik zugrunde. Das eigens entwickelte 'VGS' visualisiert dabei die G-Kräfte und Grenzbereiche – das System wurde nun aber gründlich überarbeitet (siehe Kasten). So habt Ihr jederzeit eine Vorstellung davon, wie weit Ihr noch gehen könnt und wie nah Ihr am Limit fahrt. Profiraser werden das mehr als zu schätzen wissen, denn selbst mit eingeschalteter Traktionskontrolle und Stabilitätssystem kann es öfters zu Abflügen und Drehern kommen. Das Fahrverhalten verzeiht kaum Fehler – so ist hier viel Übung gefragt, um mit den CPU-Konkurrenten überhaupt mithalten zu können.

Grenzbereich

Doch nur mit simplen Fahrereien ist im Renn-Genre kein Blumentopf zu gewinnen. Deshalb sorgen zwei Modi bei "Enthusia" für Langzeitmotivation: 'Enthusia Life' und 'Driving Revolution'.

Hinter Ersterem verbirgt sich der Karriere-Modus. Doch anders als in "Gran Turismo" geht es hier nicht um Geld, sondern um Punkte. Anfangs nur mit einem Kompaktwagen bestückt, fordert Ihr andere Fahrer zu Rennen heraus. Je nach verwendetem Fahrzeug gibt ein 'Odd'-Faktor die Schwierigkeit des kommenden Events an (ähnlich den A-Spec-Points in "Gran Turismo 4"). Tretet Ihr also mit einem unterlegenen Wagen an, bekommt Ihr mehr Punkte. Daneben ist das saubere Fahren zwingend: Rammt Ihr Banden und Kontrahenten oder kommt Ihr von der Strecke ab, werden Euch 'Enthu Points' abgezogen. Bei Null angekommen, seid Ihr für das nächste Event erst einmal gesperrt – selbst wenn Ihr das vorige Rennen gewonnen habt. Straßenrowdys haben hier keine Chance!

Als Ausgleich vergibt "Enthusia" 'Skill Points' für das exakte Rasen. Überholt Ihr ohne Kollision und fahrt Ihr auf der Ideallinie, winken nicht nur Punkte, sondern auch neue Wagen. Über 200 Vehikel fanden den Weg in das "Enthusia"-Sortiment. Bei genügend Siegen wird Euer Vehikel auch automatisch langsam hochgetunt. So könnt Ihr sogar mit unscheinbaren Kleinwagen gegen Rennboliden antreten. In der etwas einfachen Tuning-Werkstatt schraubt Ihr schließlich noch an Getriebe sowie Fahrwerk. Dabei hilft eine Balken-Anzeige, die etwaige fahrerische Änderungen mit jeder Setup-Modifikation darstellt.



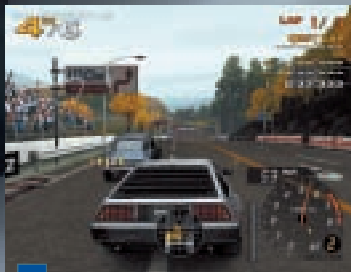
PS2 Die Stadtkurse mit ihren Torbögen und Hindernissen erinnern teils frappierend an "Project Gotham Racing".



PS2 Rammt keinesfalls Kontrahenten, sonst fallen Eure 'Enthu Points' bis hin zur Sperre im kommenden Rennen.



PS2 Stadtkurse zeichnen sich durch verschachtelte Streckenführung aus.



PS2 Gerade bei Sportwagen unterschätzt Ihr schnell deren Trägheit.



PS2 Auch grafisch gefällt "Enthusia": Neben gelungener Umsetzung des Fuhrparks bestechen manche Pisten durch überaus gelungene Landschaftskulissen.

Visuelle Gravitation

Die Darstellung des Grenzbereichs

Ein Markenzeichen von "Enthusia" ist 'VGS' – das Visual Gravity System. Diese Anzeige gibt dem Fahrer in Echtzeit Rückmeldung über das Wagen-Handling. In den bisher gezeigten Versionen wurde dieses nur durch Pfeile angezeigt. Ab sofort übernimmt ein wandernder Punkt diese Aufgabe: Je nach wirkenden Kräften in Kurven, bei Beschleunigung oder Verzögerung schiebt sich der Ball in die entsprechende Richtung und visualisiert die sich ständig ändernden G-Kräfte. Der Fahrer soll sich so besser ins Vehikel hineinversetzen können. Zum VGS gesellen sich vier Reifenanzeigen. Diese informieren über die momentane Traktion jedes Pneus. Praktisch: Kurz bevor Ihr ins Schleudern kommt, warnen Euch rote Umrandungen. So nutzt Ihr die Anzeige, um die Reifen ans Limit zu bringen, ohne dieses zu überschreiten oder gezielt Drifts einzusetzen. Das VGS ist vor allem für Profis nützlich, um wichtige Zehntelsekunden auf der Strecke zu erfahren.



Der wandernde gelbe Punkt gibt die G-Kräfte des Autos an.



PS2 Viele Kurse kommen "Gran Turismo"-Kennern sehr bekannt vor.



PS2 Im großen Wagensortiment von 200 Boliden finden sich auch Klassiker.

Fahr-Revolution?

Der Modus 'Driving Revolution' birgt eine witzige Idee. Hier erlernt Ihr wie in einer Fahrschule das kontrollierte Rasen. Dazu müsst Ihr auf der Strecke postierte Tore durchfahren – diese markieren die Ideallinie. Ein horizontaler Balken innerhalb der Tore visualisiert die richtige Geschwindigkeit. Nur mit Letzterer bleibt die Markierung in der Mitte – Prüfung bestanden! Zu schnelle wie zu langsame Fahrten werden mit Punktabzügen bestraft. Nach Slaloms und Kurvenabschnitten warten in den 72 Prüfungen anspruchsvolle Kurse auf Erkundung. So werden auch Profis einige Übungsstunden für perfekte Wertungen verbringen.

Auf fahrerischer Seite tun sich Renneinsteiger vielleicht etwas schwer: Denn selbst die oben beschriebene Fahrschule zieht schnell an. Weit besser steuert es sich mit einem Force-Feedback-Lenkrad, das Gefühl fürs Auto entwickelt sich damit schneller. In Sachen Realismus hat "Enthusia" also das Zeug, anderen Konsolen-Rasern die Sporen zu geben. Auch optisch braucht sich der Titel nicht vor der Konkurrenz verstecken: Die Boliden überzeugen mit hohem Detailgrad und hübschen Lackspiegelungen. Daneben protzen die Asphalt- und Offroad-Pisten mit viel Randbebauung und interessanter Streckenführung. *ts*

"Enthusia geht einen Schritt weiter"

Im Gespräch mit dem Produzenten Manabu Akita



MAN!AC: Wie realistisch ist "Enthusia" im Vergleich zu "Gran Turismo"?

Manabu Akita: In Sachen Realismus geht "Enthusia" einen Schritt weiter als "Gran Turismo".

MAN!AC: Können sich die Autos im Gegensatz zu "GT" auch überschlagen?

Manabu Akita: Nein, denn der Fokus des Spiels liegt ganz klar auf dem korrekten Fahren. Nach einem solchen Abflug kann das Rennen auch nicht fortgesetzt werden.

MAN!AC: Woher kam die Idee zum 'VGS'?

Manabu Akita: Das System entstand während echter Testfahrten. Beim Bremsen zum Beispiel wirken unsichtbare Kräfte auf den Fahrer oder die Passagiere – die G-Kräfte. Dieser Eindruck sollte ins Spiel übertragen werden, um den Fahrer darüber zu informieren und ihm ein entsprechendes Gefühl zu vermitteln.

MAN!AC: Ist ein Lenkrad notwendig?

Manabu Akita: Es geht auch mit dem PS2-Controller, aber für die beste Rennerfahrung ist ein Lenkrad wirklich zu empfehlen.

Enthusia Professional Racing

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2005

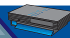
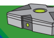
Konamis optisch ansprechende Racing-Sim erzieht Piloten mittels durchdachtem Strafsystem zum sauberen Fahren.

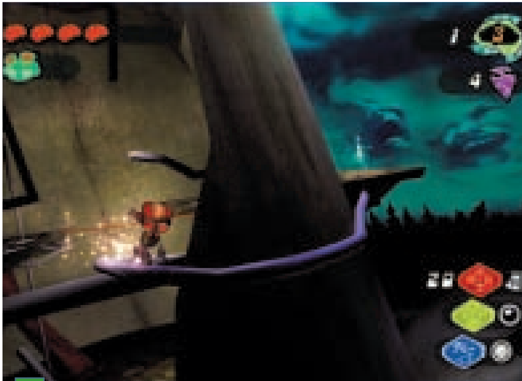
Xbox-Alternative

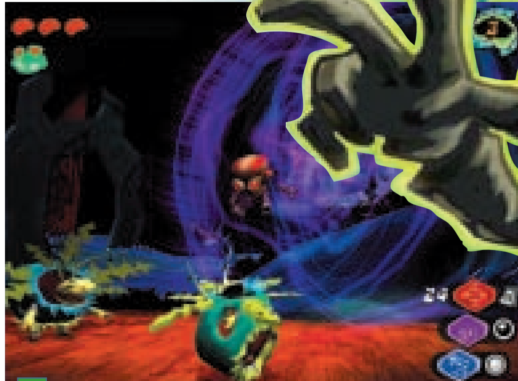
Bis April müssen sich Xbox-Rennpiloten gedulden, dann erscheint **Forza Motorsport** samt Online-Anbindung.

Gamecube-Alternative

Ewig verspätet: Unterforderte Cube-Raser freuen sich auf das schon im März erscheinende Street Racing Syndicate.


Playstation 2

Xbox


XB Volle Kanne, Hoschi: Raz schlittert mit Vollgas über schwindelerregend schmale Stege.


XB Immer auf die Rübe: "Psychonauts" will nicht jeden liebgewonnenen Hüpf-Standard ignorieren.

Psychonauts

Geduld lohnt sich: Das skurrile Jump'n'Run steht vor der Vollendung und will dem Genre frischen Wind einhauchen.

Zur Xbox-Anfangszeit brachte Microsoft viele Spielentwicklungen in Gang, um ein möglichst großes Spektrum abzudecken. Im Lauf der Jahre wandelte sich die Philosophie des Gates-Konzerns allerdings in Richtung 'weniger Titel mit größerem Namen', was für eine Reihe ambitionierter Produktionen beinahe das Aus bedeutete – und wieso im Jump'n'Run-Segment dann ausgerechnet am wenig berauschenden "Blinx" festgehalten wurde, darüber lässt sich trefflich wundern.
In den letzten Monaten tauchen allerdings vermehrt Spiele wieder aus der Versenkung auf, von denen man es nicht mehr gedacht hätte: So hüpft Steinzeitlümmel "Tork" (siehe Import-Test in der letzten Ausgabe) seit kurzem dank Ubisoft durch die Gegend, und auch das schräge "Psychonauts" fand nach mehrjähriger Funkstille eine neue Heimat bei Majesco. Außerdem dürfen sich nicht mehr nur Xbox-Besitzer auf den lange verzögerten Jump'n'Run-Spaß freuen: Auch die PS2 wird nun mit einer Umsetzung beschert.

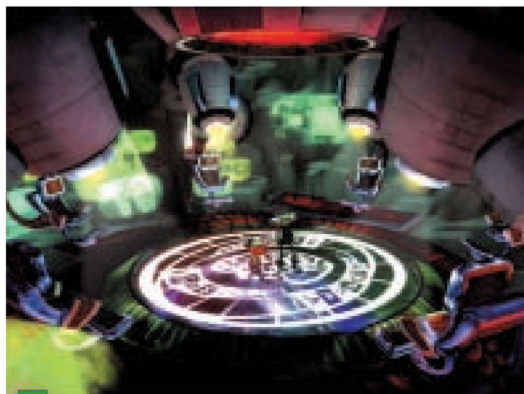
Knirps mit Grips

Es gibt Ärger im Ausbildungscamp der Psychonauten: Ein fieser Wissenschaftler klaut vielversprechende Rekruten, um sie für seine eigenen düsteren Zwecke zu versklaven. Zum Glück bekommt der junge Raz Wind davon und versucht, dieses böse Unterfangen zu verhindern. Seine Waffe ist sein scharfer Verstand, der ungewöhnliche Fähigkeiten entwickelt hat: Er kann sich telepathisch in die Gehirne anderer Leute versetzen und dort nach Hinweisen forschen, um schließlich in der Birne des Bösewichts zum Showdown anzutreten.


XB Gefährliche Luftfahrt: Um zwischen den schwebenden Zeppelinkonstrukten zu wechseln, bastelt Ihr aus Eurer 'Denkblase' kurzerhand ein Trampolin.

Gedanken sind frei

Nur drei der 13 Levels spielen in der echten Welt, beim Rest tummelt Ihr Euch in den Gedankenlandschaften diverser Leute. Und da Träume bekanntlich keine realitätsbezogenen Grenzen beachten müssen, habt Ihr es dort mit äußerst schrägen Typen in noch skurrileren Landschaften zu tun, die sich natürlich an der Tätigkeit des besuchten Geistes orientieren. So fällt die mentale Welt eines Künstlers sehr stylisch aus, während der Ausbilder Euch in ein psychisches Armeelager führt.


XB Was hier wohl abgeht? Auf der Reise durch die Gehirne trifft Raz allerlei merkwürdige Gestalten.


XB Zum Glück seid Ihr nicht wehrlos: Mittels Psychoblitzen setzt Ihr auf die Entfernung Gegner matt.

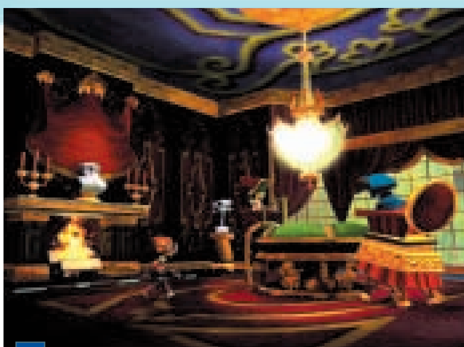


PS2 Je nachdem, in welches Unterbewusstsein Ihr einsteigt, ändert sich auch das Szenario: Dieser Hirnbesitzer steht wohl auf Strategiespiele.

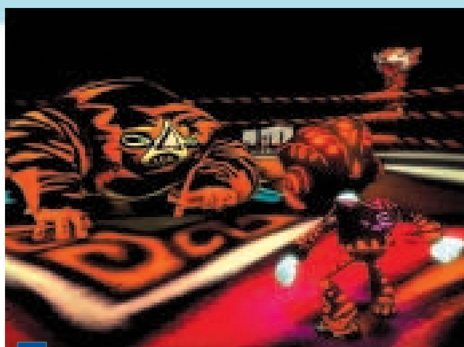


PS2 Dicke Brocken stellen sich Euch regelmäßig in den Weg.

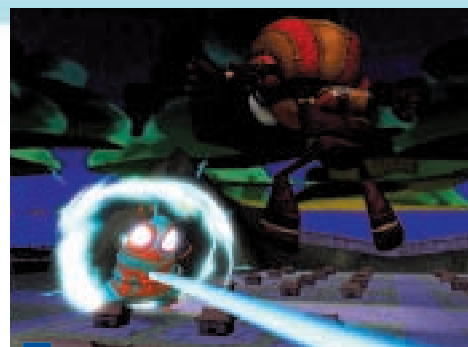




PS2 Neben reinen Hüpfbereichen habt Ihr es auch mit Action-Adventure-Einlagen zu tun.



PS2 Tarnen und täuschen: Gelegentlich passt sich Raz seiner Umgebung optisch an.



PS2 Mann gegen Mutant: Die Hirnbewohner sind nicht selten feindselig gestimmt.

Mittels Eurer Fähigkeiten bahnt Ihr Euch einen Weg durch jedes Dilemma: Dank Telekinese werden Objekte bewegt, Pyrokinese dient zum Entfachen von Flammen und Psychoblitze eignen sich vorzüglich als Projektile, um anstürmende Fieslinge zu erledigen. Da Gedanken frei sind, könnt Ihr mit denen allerhand anstellen: Schnappt die über Euch wabernde Denkblase, um sie als Schutzschild, Skateboard oder Fallschirm einzusetzen – Einfallsreichtum wird belohnt. Grafisch setzt das skurrile Werk nicht auf hardwarestrapazierende Effekte, sondern ein gewitztes Design, was prima funktioniert. Und auch wenn "Psychonauts" ansonsten kein innovativer Meilenstein sein mag, dürfen sich Hüpfspielfreunde auf ein schräges Erlebnis freuen. *us*

Von Primaten und PS-Protzen

Der kreative Kopf hinter "Psychonauts"



Hat wieder gut lachen: "Psychonauts"-Daddy Tim Schafer.

Die Double Fine Studios haben zwar seit ihrer Gründung 2000 noch kein Spiel veröffentlicht und arbeiten ausschließlich an "Psychonauts", die treibende Kraft des Entwicklers machte sich aber in seiner vorherigen Tätigkeit einen guten Namen. Tim Schafer sorgte mit seinen kreativen Ideen und Designs für gewitzte Unterhaltung bei einigen Klassikern aus der glorreichen LucasArts-Ära vor der 'nur noch "Star Wars"-Kram'-Dürrephase. Auf seine Kappe gehen unter anderem das kultige Point'n'Click-Adventure "The Secret of Monkey Island" und das zwar spielerisch schlichte, aber filmreif inszenierte Biker-Epos "Full Throttle" (bzw. "Vollgas" in der deutschen Fassung). Als Letztes schuf er das stilistisch ungewöhnliche Abenteuer "Grim Fandango" für den PC, das trotz seiner Qualitäten beim breiten Pubikum nur wenig Anklang fand. Danach hängte Schafer seinen LucasArts-Job an den Nagel und machte sich mit Double Fine selbstständig.



Bis heute von Fans heiß geliebt: Guybrush Threepwoods skurrile "Monkey Island"-Abenteuer

Psychonauts

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Double Fine, USA
Hersteller:	Majesco
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	2. Quartal [PS2]
	2. Quartal [Xbox]

Schrilles 3D-Jump'n'Run, das mit schrägem Design und gewitzten Psychokräften für neue Impulse im Hüpfgenre sorgen könnte.

Gamecube-Alternative

Der nächste Klempner kommt bestimmt: Das sagenumwobene **Super Mario 128** erscheint angeblich noch für den Gamecube.

OZ Over Zenith

Gemeinsam sind wir stark: actiongeladene Monstermetzelei nicht nur für Nippon-Fans.

Combos, Blitze, Explosionen – "OZ" geizt nicht mit Spezialeffekten.



Gigantische Endbosse halten den mutigen Dreierpack auf Trab.

Was auf der letztjährigen Tokyo Game Show als geheimnisvoller Trailer über die Großbildschirme huschte, nimmt Gestalt an: Wir konnten "OZ", den neuesten Streich des "Suikoden"-Teams, Probe spielen. Während der mysteriös klingende Arbeitstitel rein gar nichts über das Spielprinzip erahnen lässt, verleitet die klischeebehaftete Kulleraugen-Optik dazu, "OZ" vorschnell als typisches Japan-RPG abzustempeln. Doch weit gefehlt: Zwar ist die Story um Held Fiel und seine Gefährten Almira und Leon in einem monsterverseuchten Fantasy-Universum angesiedelt, anstatt rundenbasierten Zufallsgefechten erwarten den Spieler jedoch beinharte Echtzeitgemetzel.

Teamwork

Gleich zu Beginn machte uns ein ausführliches Tutorial mit der komplexen Kampfsteuerung vertraut. Leichte und schwere Angriffe vollführt Schwertschwinger Fiel mittels Druck auf Viereck- und Kreis-Taste – schützende Blocks, Ausweichmanöver und Lock-on-Funktion finden sich auf den Schulterbuttons. Da Euer Alter Ego lichtdurchflutete Wälder und staubige Wüsten nicht allein durchstreifen will, werdet Ihr ständig von zwei treuen Verbündeten begleitet. Diese könnt Ihr zwar nicht aktiv steuern – an Eurer Seite leisten sie jedoch wertvolle, KI-gesteuerte Dienste im Hack'n'Slay-Tagewerk. Der überlebensnotwendige Kniff zur effektiven Meuchelei ist die Zusammenarbeit im Team: Unter dem Stichwort 'Combination Action' eröffnen sich dem Spieler zahlreiche Möglichkeiten, von den Fähigkeiten der Kombattanten Gebrauch zu machen. Schleudert Ihr den Feind mit einem gekonnten Schwertstreich durch die Lüfte zu Eurem Kameraden, leitet ihn dieser zum Dritten im Bunde weiter, bis Ihr ihm abschließend mit einem krachenden Hieb den Rest gebt. Die dadurch aufgefüllte Combo-Energie entlädt Euer Held via Dreieck-Taste in einem spektakulären Special-Move, der auch dem stärksten Fiesling den Boden unter den Füßen wegzieht. Besonders bei den taktischen Bosskämpfen ist diese Vorgehensweise unumgänglich. Die Belohnung in Form von erheblich gesteigerten Erfolgsaussichten sowie gleißenden Licht- und Partikeleffekten lässt garantiert nicht lange auf sich warten. *ms*



Und aufwärts: Eure Kollegen greifen aktiv ins Kampfgeschehen ein. Am unteren Bildrand informiert Euch eine Anzeige über die Teamgesundheit.

OZ Over Zenith

Playstation 2

Entwickler:	Konami TYO, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	2005

MAN!AC-Prognose

Effektgeladene Nippon-Metzelei: Manga-Flair und interessantes Team-Feature bringen frischen Wind ins Action-Genre.

Xbox-Alternative

Erwachsene Spieler freuen sich auf rabiate Hack'n'Slay-Orgien in Vivendis feudalem Red Ninja.

Gamecube-Alternative

Erzwungene Waffenruhe: Würfel-Besitzer müssen ihre Katanas demnächst leider zu Hause lassen.



Erfolgsrezept Teamwork: Prügelt die Ungeheuer so lange wie möglich in luftigen Höhen umher.



Wenn Fiel die gesamte Combo-Energie in sein monströses Breitschwert packt, bricht schon mal der Boden auf.

EIN MANN. VIELE WAFFEN. UNENDLICHE ZERSTÖRUNG.

















Du bist eines der letzten Mitglieder der Wolf Dragoons und kannst erstmals aus deinem mächtigen BattleMech® aussteigen und so die Action hautnah erleben. In MechAssault 2 erklimmst du Mauern, springst in Panzer und fliegst ein VTOL, um Nachschub zum Schlachtfeld zu transportieren. Die Vorherrschaft über die Galaxis ist deine Belohnung im Eroberungsmodus auf Xbox Live. In dieser langlebigen Onlinewelt triffst du Gleichgesinnte, schließt dich einem Clan an und versuchst, die 45 Planeten des Sonnensystems zu erobern. Mächtige Feinde, neue Waffen und atemberaubende Umgebungen warten auf dich. MechAssault 2: Die größte aller Schlachten ist nun noch größer.

MECHASSAULT 2 LONE WOLF



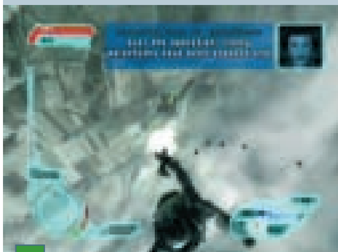
it's good to play together

xbox.com/mechassault2

XBOX LIVE

Fire for Effect



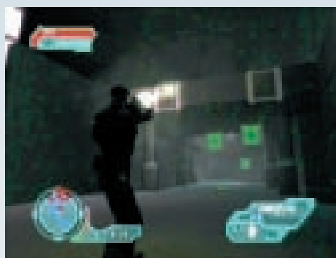


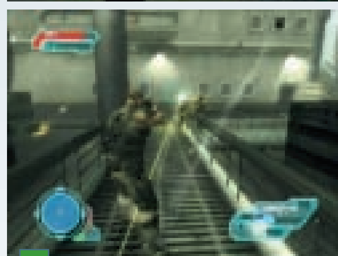


XB Schleichexperte Stealth Owl beginnt Einsätze mit waghalsigen Fallschirmsprüngen (links) und setzt verschiedene praktische Sichtfilter ein (rechts)

Während sich die "CT Special Forces"-Trilogie auf GBA und PSone "Metal Slug" zum Vorbild nahm, greift der erste PS2-/Xbox-Abstecher "Fire for Effect" zu anderen Inspirationen: Je nachdem, mit welcher der zwei Hauptfiguren Ihr zu einer der zahlreichen Missionen antretet, werden deutliche Anleihen zu entweder "Splinter Cell" oder "Syphon Filter" sichtbar – allerdings mit einer gehörigen Prise Action.

Der Waffenexperte Raptor tritt als Ein-Mann-Armee gegen die Terroristen an: Mit Schnellfeuerwaffen, Panzerfaust und Handgranaten erledigt Ihr die feindlichen Söldner und nutzt das sinnvoll eingesetzte Physiksystem. Sprengt Ihr z.B. einen Öltank, haut die Druckwelle alle Feinde in der Gegend weg. Superschleicher Stealth Owl agiert lieber im Hintergrund und setzt Nachsicht- oder Infrarotfilter sowie Sniper-Knarren ein, wenn er nicht gerade in waghalsigen Fallschirmsprüngen nach unten rauscht. Sieht man von der dezent altbackenen Optik ab, verspricht "Fire for Effect" wenig originelle, aber gelungene Actionkost.





XB Ballermeister Raptor ist für die offensiveren Einsätze zuständig.

Fire for Effect

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Asobo Studio, F
Hersteller:	Hip Interactive
Genre:	Action
D-Termin:	2. Quartal [PS2]
	2. Quartal [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

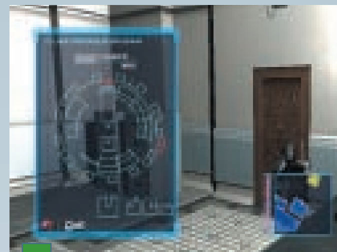
Optisch nüchterne, aber umfangreiche und spielerisch überraschend abwechslungsreiche Spionage-Action.

Stolen





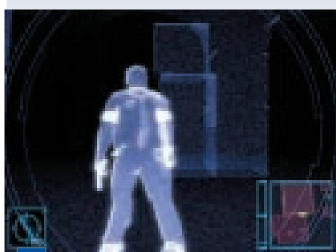
XB Laserfallen meistert Diebin Anya mittels Kletterkünsten.



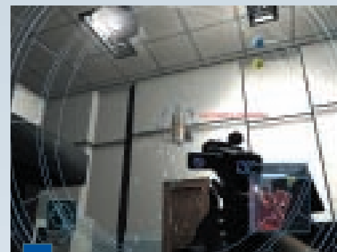
XB Beim Knacken von Türschlössern müsst Ihr die Symbole zusammensetzen.

Sam Fisher hat es auf brisante Daten abgesehen, Profi-Einbrecherin Anya begnügt sich dagegen mit materiellen Dingen. Um wertvolle Klunker oder Kunstgegenstände in ihren Besitz zu bringen, geht die Schleich-Amazone nicht weniger geschickt zu Werke als der Top-Agent. Da wollen Laserfallen und Kameras umgangen, patrouillierende Wachmänner ausgetrickst, Türschlösser geknackt und Computer gehackt werden.

Spielerisch und optisch finden sich bei "Stolen" aber mehr Gemeinsamkeiten mit dem Action-Titel "Rogue Ops": Wie schon Kemcos Kampfbraut Nikki durchstöbert Anya die Hosentaschen ihrer Feinde nach nützlichen Gegenständen. Laserfallen und Hindernisse werden unter Einbezug der Umgebung und der Klettertalente der agilen Dame überwunden. Technische Gadgets dürfen natürlich auch nicht fehlen: So verfügt Anya über Bewegungsmelder, Elektroschocker, Wanzen und ein Sonar zum Aufspüren von Gegnern.



PS2 Das Sonar fängt Schallwellen auf und hilft Gegner zu entdecken.



PS2 Kameras werden mit dem Elektroschocker kurzzeitig deaktiviert.

Stolen

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	blue52, England
Hersteller:	Hip Interactive
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Interessantes Diebes-Abenteuer nach bekannter Stealth-Formel: Wandelt als Einbrecher-Amazone auf Sam Fishers Spuren.



SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Rumkugeln: Nintendo lässt sich vom enttäuschenden Mario-Flipper nicht bremsen und scheint nun allen Ernstes Samus Aran in ein "Metroid Pinball" für den Nintendo DS stecken zu wollen **+++ Die Zukunft naht:** Neben wenig überraschenden Ankündigungen, dass diverse EA-Titel auch für die kommende Konsolen-Generation anstehen, hat nun Sega sein erstes Xbox-2- bzw. PS3-Projekt verkündet: Das Horror-Adventure "Condemned" entsteht derzeit bei Monolith. **+++ Superhelden-Seitensprung:** Spider-Man und die X-Men sind zwar bei Activision zu Hause, doch auch Electronic Arts will ein Stück vom Comic-Kuchen. Bei "Marvel Nemesis: The Imperfects" sollen noch dieses Jahr bisher nicht näher spezifierte klassische Helden gegen EA-eigene Neuerfindungen antreten. **+++ Rare verschiebt:** Vom seit Ewigkeiten in Entwicklung befindlichen "Kameo: Elements of Power" gibt es mal wieder was Neues zu hören – immerhin soll paradoxerweise das Lösungsbuch zum Spiel demnächst erscheinen, der Titel selber wird derweil für 2006 terminiert. **+++ Ausgesprungen:** Ubisoft wird die obskure Dating-Simulation "Sprung" für den Nintendo DS in Deutschland nicht veröffentlichen – wer's trotzdem will, kriegt's im europäischen Ausland. **+++ Strategisch wertvoll:** Gerüchten zufolge setzt Electronic Arts die ruhmreiche "Command & Conquer"-Serie mit "Alarmstufe Rot 3" fort – und zwar auf dem Nintendo DS. **+++ Das Licht gesehen:** Empire ist auf den Trichter gekommen und bringt noch im März mit "Mashed: Fully Loaded" den "Micro Machines"-Klon in sinnvoller Form raus – also mit deutlich mehr Strecken und in mittlerer Preisklasse. **+++ Rettet das Königreich:** Der komplexe "Dynasty Warriors"-Kollege "Kingdom Under Fire" bekommt eine Fortsetzung spendiert. Der zweite Teil mit sieben neuen spielbaren Charakteren setzt die Handlung fort und hört auf den Untertitel "Heroes". **+++ Schräges aus dem All:** Die skurrile 2D-Ballerei "Alien Hominid" (Importtest in MAN!AC 02/05) landet dank Zoo Digital bzw. in Deutschland Midway voraussichtlich im Mai in PAL-Gefilden. **+++ James Bond kehrt zurück:** Nach dem dezent missglücktem "Goldeneye: Rogue Agent"-Experiment greift Electronic Arts für das nächste 007-Epos wieder auf bewährte Namen zurück: Diesmal ist "From Russia With Love" ("Liebesgrüße aus Moskau") aus der Connery-Ära dran. **+++ Voll im Saft:** Die Tuning-Flitzerei "Juiced" landete bekanntlich bei THQ und hat nun auch einen genaueren Starttermin: Im Mai 2005 geht das vom Pech verfolgte Rennspiel an den Start. **+++ Trümmerhaufen:** Das japanophile Autospektakel mit Chaosgarantie "Wreckless" bekommt einen Nachfolger – ob der zweite Teil auch bei uns erscheint, ist noch unklar.

Hier oben kannst du dich nicht verstecken.

Da, wo blitzschnell zu langsam ist, musst du in Sekundenbruchteilen die richtigen Kommandos geben. Nutze die neue Wingman-Command-Funktion. Und du wirst vielleicht überleben. Es erwarten dich über 50 lizenzierte Kampfjets. Für 30 fesselnde Missionen. Und denke daran: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.



fun, anyone?
PlayStation 2



namco PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.acecombatgame.com



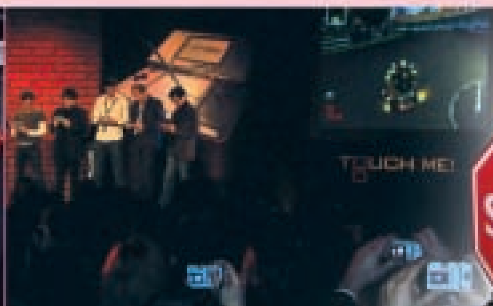
Nintendo DS

Fingerzeig auf Europa

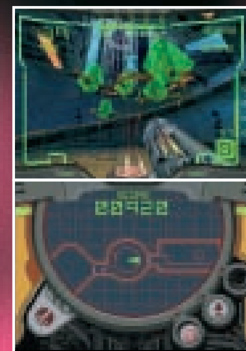
Wann erscheint Nintendos DS, was kosten Hardware und Spiele – alle Fakten zum Deutschland-Start.







DS Großer Andrang bei der Europa-Premiere: Hunderte von Journalisten tummelten sich an den pfiffigen Spielstationen (links). Auf der Bühne gab's ein Wireless-"Mario Kart"-Duell zu bestaunen.



Gratis in der DS-Schachtel: "Metroid Prime Hunters: First Hunt".

Gepusht von der größten Handheld-Marketing-Kampagne in der Nintendo-Geschichte (satte 35 Millionen Euro schwer) und begleitet von 14 Launchtiteln startet die tragbare Spielemaschine am 11. März den Angriff auf mobile Zocker. Mit 150 Euro für die Hardware und Software-Preisen zwischen 30 und 40 Euro liegt der DS im erwartet günstigen Kostenrahmen.

Touch me!

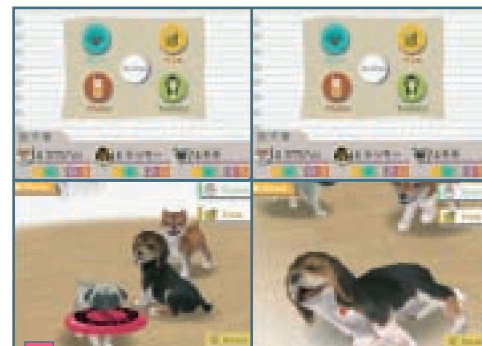
So weit die nackten Fakten. "Doch soll ich als mobiler Spieler gleich zu Nintendos GBA-kompatiblen Doppelbildschirm-Touchscreen-Wireless-Handheld greifen oder besser auf Sonys PSP warten", werdet Ihr fragen.

Wenn es nach Big N geht, ist die Sache klar: "Wir sind überzeugt, dass der DS die Art und Weise wie Menschen bisher Videospiele spielen, völlig verändern wird", so Nintendos Präsident Satoru Iwata. Da Sonys PSP sowohl in Sachen Design als auch Hardware-Power die Nase vorn hat, konzentriert sich Nintendo zielbewusst auf die speziellen Fähigkeiten ihres neuesten Handheld-Sprosses – ganz nach dem ausgegebenen Marketing-Motto "Was wäre, wenn Du alles um Dich herum mit einem bloßen Fingertippen kontrollieren könntest?" Und so laufen Werbung und Präsentation im Handel Hand in Hand – oder besser Finger an Finger. Schließlich symbolisieren überdimensionale Zeigefinger-Skulpturen und deren sprechende TV-Spot-Ableger die 'neue Art des Spielens'. Sie sollen unentschiedenen Kunden signalisieren "Berühr' mich und hab unkompliziert Spaß!"

Mut zur Innovation

Ohne entsprechende Software zur Demonstration der DS-Fähigkeiten verpuffen jedoch die cleversten Marketing-Ideen. Ein Blick auf die deutschen Starttitel (siehe Tabelle und Testteil ab Seite 113) lässt das wahre Potenzial von Nintendos Neuling bestenfalls erahnen: Lediglich "Project Rub" und "Wario Ware Touched" nutzen intensiv das einmalige Touchscreen-Feature. Kommende Projekte wie "Nintendogs" (eine Art Hightech-Tamagotchi mit Hunden) und "Jam with the Band" (organisiert Wireless-Musiksessions mit beliebig vielen Teilnehmern) gehen in puncto Anwendung der DS-Eigenschaften innovativere Wege.

Doch wir wollen zum Konsolen-Start nicht zuviel erwarten. Laut Aussagen diverser Entwickler müssen die kreativen Köpfe erst einmal alle Möglichkeiten ausloten, ausgefallene wie originelle Konzepte sind nur eine Frage der Zeit. Unser Rat: Gehet hin und probieret! Die DS-Spielerfahrung lässt sich schlecht in Worte fassen, man muss das Neue im wahrsten Sinne des Wortes begreifen. Es lohnt sich! *os*



DS Spielen, streicheln, Spaß haben: Das putzig-innovative "Nintendogs" kommt noch 2005.

Starttitel in Deutschland
14 Spiele zum DS-Launch am 11. März

Titel	Genre	Hersteller
Asphalt Urban GT	Rennspiel	Ubisoft
Mr. Driller: Drill Spirits	Geschicklichkeit	Namco
Ping Pals	Simulation	THQ
Pokémon Dash	Rennspiel	Nintendo
Polarium	Denkspiel	Nintendo
Project Rub	Geschicklichkeit	Sega
Rayman DS	Jump'n'Run	Ubisoft
Robots	Action-Adventure	Vivendi
Spider-Man 2	Action	Activision
Super Mario 64 DS	Jump'n'Run	Nintendo
The Urbz: Sims in the City	Simulation	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour	Sportspiel	Electronic Arts
Wario Ware Touched	Geschicklichkeit	Nintendo
Zoo Keeper	Geschicklichkeit	Ignition

EA: Gigant mit Wachstumswillen schwächelt leicht

Electronic Arts versucht im Augenblick viel, um dem gierigen Blick investitionsbereiter Medien-Imperien zu entfliehen: Trotz heftiger Gegenwehr der Franzosen wurde der Grundstein für eine feindliche Übernahme von Ubisoft gelegt, zudem ist man endlich Mehrheitsaktionär der schwedischen Entwickler DICE geworden. Allerdings konnten statt den erhofften 90% Aktien nur knapp 60% erstanden werden – selbst EAs nachgebesserte Angebote erschienen einigen Aktionären zu mickrig.

Zu diesen Turbulenzen kommt nun noch ein Durchhänger im vergangenen Quartal: Von Oktober bis Dezember fielen Umsatz und Gewinn um 3,2 bzw. 4,4% im Vergleich zum Vorjahr. Schuld daran hat der nordamerikanische Markt, hier brach der Umsatz um drastische 9% ein.

Natürlich handelt es sich bei der EA-Bilanz um Jammern auf hohem Niveau: 1,475 Milliarden Dollar Umsatz in drei Monaten, 8,4 Millionen verkaufte "Need for Speed Underground 2", 4,5 Millionen "FIFA 2005" und 16 Millionen Produkte der Marke "Die Sims", die im Jahr 2004 insgesamt abgesetzt wurden, sprechen eine deutlich erfolgreiche Sprache. Was allerdings die Begehrlichkeiten von Murdoch, Microsoft & Co. nicht geradе dämpfen dürfte.


Hohes Tempo nötig: EA muss wachsen, um nicht selbst geschluckt zu werden.

Ion Storm am Ende

Um die Übernahme-Attraktivität zu erhöhen, ist Eidos wieder einmal auf Konsolidierungskurs. Erwischt hat's die Reste des berühmt-berüchtigten Studios Ion Storm: Die von den id-Soft-Veteranen John Romero und Tom Hall gegründete Firma wurde durch ambitionierte, (kommerziell) gescheiterte Projekte wie "Daikatana" oder "Anachronox" berühmt. Allein Warren Spectors "Deus Ex"-Reihe erntete Erfolge – der aber ist gegangen und nun wurde auch die letzte Ion-Storm-Bastion in Austin zugesperrt. Einige Mitarbeiter werden zumindest zu Crystal Dynamics nach San Francisco transferiert.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Midway offiziell in Deutschland

Glückliches Ende für die verbliebenen Mitarbeiter der deutschen Acclaim-Filiale: Das Durchhalten über den Ruin der Mutterfirma hinaus hat sich gelohnt. Midway schnappte sich Ex-Chef und -Angestellte und gründete in den ehemaligen Acclaim-Räumlichkeiten in München einen deutschen Ableger – die Midway Games GmbH. Bislang wurde die Veröffentlichung von Midway-Spielen über Konami in Frankfurt abgewickelt. An Arbeit mangelt's den deutschen Midway-Mannen nicht: Neben dem PS2-RPG "Shadow Hearts: Covenant" sollen im ersten Halbjahr "Unreal Championship 2" (Xbox), "NARC" (PS2, Xbox) und "Area 51" (PS2, Xbox) erscheinen.



Ostern ohne PSP

Spekulationen um den Verkaufsstart der Playstation Portable gibt es zwar immer noch reichlich, eines aber ist sicher: Der am 11. März erscheinende Nintendo DS wird in Europa vor der PSP zu haben sein. Produktionsengpässe sorgen dafür, dass hiesige Mobilspieler bis mindestens April auf Sonys Luxus-Handheld warten müssen, zumindest scheint der Zeitraum '1. Halbjahr 2005' eine fixe Größe zu sein.

US-Spieler haben da etwas mehr Planungssicherheit: Der Start der PSP in Nordamerika steht fest auf dem 24. März. Als Preis wurden 250 US-Dollar (gut 190 Euro) für das Value Pack genannt, in dem neben der Konsole noch 32MB-Memory Stick, Kopfhörer, Netzgerät und Demo Disc liegen; als besonderes Extra gibt's zudem noch eine UMD-Version von "Spider-Man 2". 24 Spiele à 40 Dollar sollen zum Start erhältlich sein.



Tecmo klagt gegen Nackt-Hacker


Blocken gegen Busen: FKK-Volleyball wird in den USA gerichtlich verfolgt.

Wenig reizvoll fanden die Verantwortlichen der amerikanischen Tecmo Inc. das obszöne Treiben auf einem Internet Message Board, das sich mit Nackt-Hacks zu Titeln wie "DoA: Extreme Beach Volleyball" oder "Ninja Gaiden" befasste. Gegen die zwei namentlich bekannten Betreiber und diverse anonyme Nutzer wurde bei einem Gericht in Chicago Klage wegen Copyright-Verletzung eingereicht. Die Tecmo-Sprecherin Melody Pfeiffer erläuterte den Grund für das harsche Vorgehen: "Wir haben sowieso schon das Problem, dass die Leute glauben, unsere Spiele hätten nackte Frauen zum Inhalt. Die Eltern wissen nicht, dass sowas nicht von uns, sondern den Hackern kommt."

NACHSPIEL

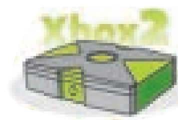


DAS STERBEN DER GENRES

Es ist schon traurig! Aktuelle Spieletitel protzen nur so mit ungewohnten Features, kombinieren Action mit Adventure-Elementen, bringen Puzzle-Elemente in Ego-Shooter oder verquicken RPGs mit Jump'n'Run-Einlagen. Letztlich verschwimmen alle Genre-Grenzen. Dabei bleibt eines aber auf der Strecke: das Genre an sich. So sterben reine Jump'n'Runs, Adventures, Strategietitel oder Puzzlespiele immer mehr aus. Braucht man diese Arten wirklich nicht mehr? Schließlich werden diese doch in andere Spiele verbaut? Das schon, aber meist begnügen sich viele Produktionen mit dem plumpen Einbau von simplen Rätseleien, grobschlächtigen Hüpfpassagen oder langweiligen Minispielen. Elemente, die früher ganze Genres ausfüllten, verkommen zum drittklassigen Pausenfüller eines Mammutspiels, das alles unter einen Hut bringen will. Aber wann konnten wir uns zuletzt noch an einem reinrassigen Jump'n'Run à la "Super Mario" oder einem spaßigen Adventure in bester "Monkey Island"-Manier erfreuen? Und zwar ohne unnötigen Ballast? Spiele, in die man sich in einer Minute einfindet und die auch länger simplen Spielspaß bringen? Leider sehen viele Publisher das anders, die Ziele sind klar: Je mehr Genres in einem Titel präsent sind, desto mehr Käuferschichten sind zu erreichen. Aber wollen wir das wirklich?

Xbox 2 soll noch 2005 kommen

Angeblich konnten höhere Angestellte wichtiger Spiele-Dritthersteller in den letzten Wochen ihren Mund nicht halten: Die Xbox 2, Codename Xenon, soll Ende Oktober bis Anfang November nur kurz nach dem US-Start auch in Europa veröffentlicht werden. Das zumindest behaupten britische Branchennews-Seiten wie MCV UK oder Eurogamer. Natürlich gibt's von Microsoft keinen offiziellen Kommentar zu diesen Spekulationen, und auch keine Ankündigung, wann denn die Xbox 2 zum ersten Mal präsentiert wird. Wahrscheinlicher Termin für die Enthüllung der zweiten Microsoft-Konsole ist die E3-Messe im Mai. Der europäische Start-Event im herbstlichen London befindet sich angeblich bereits in Planung.



Sollte die Xbox 2 wirklich Ende 2005 erscheinen, wäre der Vorgänger bis zu seiner Ablösung gerade mal vier Jahre alt geworden, zudem käme Sony unter Zugzwang – bislang wird die PS3 im Frühjahr 2006 in Japan und frühestens im Herbst 2006 in Europa erwartet.

Sinkender Gewinn: Atari spart Büros

Dem Spielehersteller Atari geht's nicht wirklich gut, was sich z.B. an dessen schwächelnden Bilanzen ablesen lässt: Von 18,1 auf 14,8 Millionen Dollar sank der Nettogewinn in den Quartalen 2 bis 4 des vergangenen Jahres. US-Chef Jim Caparro geht nun hart mit seiner Firma ins Gericht und zückt nach achtwöchiger innerbetrieblicher Recherche den Rotstift: Die Studios in Santa Monica, Kalifornien, und Beverly, Massachusetts, werden geschlossen, zudem hat Atari "eine komplette Neuorientierung des Produkt-Portfolios begonnen". Man wolle sich nun auf Titel konzentrieren, die "das größte Potenzial haben, eine signifikante Rendite abzuwerfen". Wenn das mal nicht der heilige Gral der Spielebranche ist, den jeder Publisher sucht und kaum einer findet...

Sega-Sammy: Gemeinsam stark

Zum ersten Mal seit ihrem Zusammenschluss haben Sega-Sammy gemeinsame Geschäftszahlen veröffentlicht: In den neun Monaten bis Ende 2004 wurde ein Umsatz von 2,94 Milliarden und ein Gewinn von 340 Millionen Euro erzielt. Den Löwenanteil davon darf sich der Geldspiel- und Pachinko-Veteran Sammy zuschreiben lassen, Segas Umsatz fiel nämlich um über 50% auf 25,4 Millionen Euro. Als Hauptgrund wird die "unerwartete Schließung" von Videospielhallen angegeben.



Sammy: Erfolgsbilanz durch Glückspiel

AM RANDE

+++ Ubisoft expandiert: Das Ubi-Studio in Kanada ("Splinter Cell") wächst und wächst. Bis 2010 wollen die Franzosen ihre Belegschaft in Montréal auf 2.000 Kreative verdoppeln. **+++ Die "Sims" feiern fünften Geburtstag:** Seit 2000 wurden über 54 Millionen "Sims"-Spiele auf PC und Konsole verkauft. Herzlichen Glückwunsch! **+++ Rekordgeschäft bei Activision:** Bestseller-Marken wie "Doom", "Tony Hawk" oder "Call of Duty" verschafften Activision traumhafte Quartalszahlen. Mit 680,1 Millionen Dollar haben die Kalifornier ihren Umsatz um 34% gesteigert, der Gewinn stieg von 77 auf 97,3 Millionen. **+++ PS3 vor E3:** Sonys Next-Generation-Konsole wird zwar wie die Xbox 2 nicht auf der im März stattfindenden Game Developer's Conference gezeigt, soll aber schon vor der Mai-Messe E3 präsentiert werden. **+++ Böses Bundle:** Wer immer noch keinen Gamecube besitzt, kann sich für einen baldigen Genuss von Capcoms Horror-Perle "Resident Evil 4" ein entsprechendes Bundle zulegen. Für 129 Euro gibt's ab 18. März Konsole und Controller im "Resi"-Speziallook, das Spiel selbst und eine Bonusdisc mit Trailern und Hintergrundinfos. **+++ Spiele-Rekordumsatz in USA:** 2004 wurden in den USA 248 Millionen Spiele für insgesamt 7,3 Milliarden Dollar verkauft – nur 45 Millionen davon waren PC-Spiele.

Blut und Spiele

Antike Gladiatoren-Packages zu gewinnen!

Zusammen mit Capcom verlosen wir satte Gewinne für alle Hobby-Gladiatoren. Beantwortet dazu einfach die folgende Frage:

Wessen Ermordung müsst Ihr aufklären?

A: Alexander
B: Frolic
C: Caesar

Zu gewinnen gibt's:

10 dicke Pakete mit

- dem PS2-Spiel "Shadow of Rome"
- einem "Shadow of Rome" Poster
- einer "Shadow of Rome"-Tragetasche
- und einem Metall-Schlüsselanhänger



Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: Gladius
Wallbergstraße 10
86415 Mering

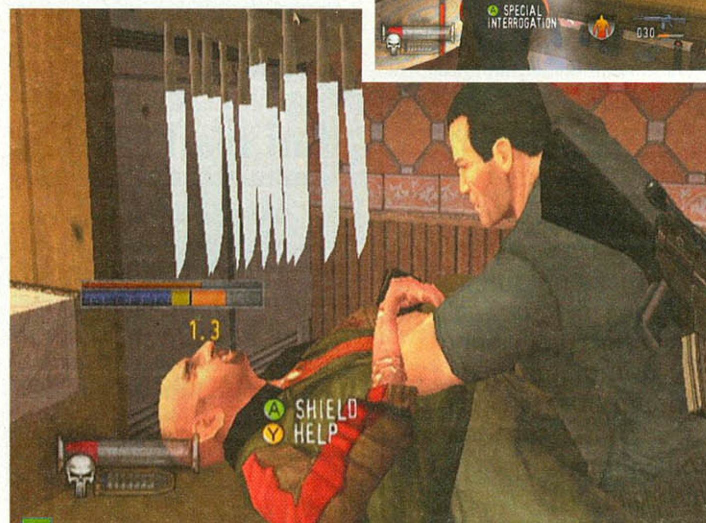
Einsendeschluss ist der 15. April 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

The Punisher



XB Mitten in die hässliche Fresse: Quick-Kill-Aktionen veranlassen den Punisher nicht nur zu ausgefallenen Tötungen, sie bringen auch mehr Punkte.



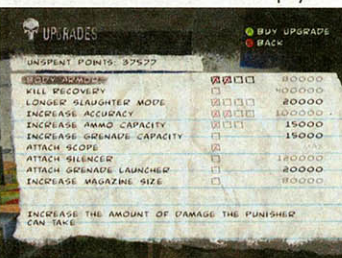
XB Weiße Totenkopfsymbole signalisieren Gelegenheiten für kreative Verhörmethoden. Haltet den Stress-Level im orangen Bereich, um den Schurken erfolgreich auszuquetschen.

Eine ermordete Familie, dutzende tote Verbrecher und ein charismatischer Antiheld – "The Punisher" erinnert frappierend an die Abenteuer des missmutigen Cops Max Payne. Ersteren gibt's als Strichmännchen in zahllosen Comics allerdings schon seit 30 Jahren. Jetzt versucht der Punisher, seinem digitalen Leidensgenossen auf Xbox und PS2 Konkurrenz zu machen.

Mord und Folter

Ob Mister Schmerz sich Sorgen machen muss, erfahrt Ihr am Ende unseres Import-Tests. Die Schurken jedenfalls haben allen Grund, sich vor dem Punisher alias Frank Castle zu fürchten. Seit Frau und Kinder des Ex-Marines ermordet wurden, dürstet es den Muskelmann nach Rache. Vergeltung an den Tätern reicht Frank Castle aber nicht und so muss auch das übrige Gesindel dran glauben. Auf der Abschussliste stehen unter anderem Drogendealer, Menschenschmuggler, die schmierigen Mitglieder der Mafiafamilie Gnucci und der psychopathische Killer Bushwacker. Zuvor finden scharenweise Handlanger durch des Punishers Hände ihr verdientes Ende. Aus der Verfolgerperspektive dirigiert Ihr Euer Alter Ego durch die schlichte Polygon-Pampa und knipst mit rechter Schultertaste den Schurken das Lebenslicht aus. Die zugehörigen Wummen entnehmen Selbstjustizler vor dem Einsatz der Waffenkammer oder sammeln die Schießeisen erledigter Feinde auf. Euer Inventar beschränkt die Auswahl auf nur eine Handfeuer- sowie Großkaliberwaffe. Als Ausgleich dürft Ihr Pistole, Schrotflinte und diverse Sturmgewehre im Doppel benutzen. Auf kürzere Entfernung versprechen





XB Mord nach Plan: Wählt vor dem Einsatz das Tötungsinstrument Eurer Wahl und rüstet mit gewonnenen Punkten Eure Meuchelfähigkeiten auf.

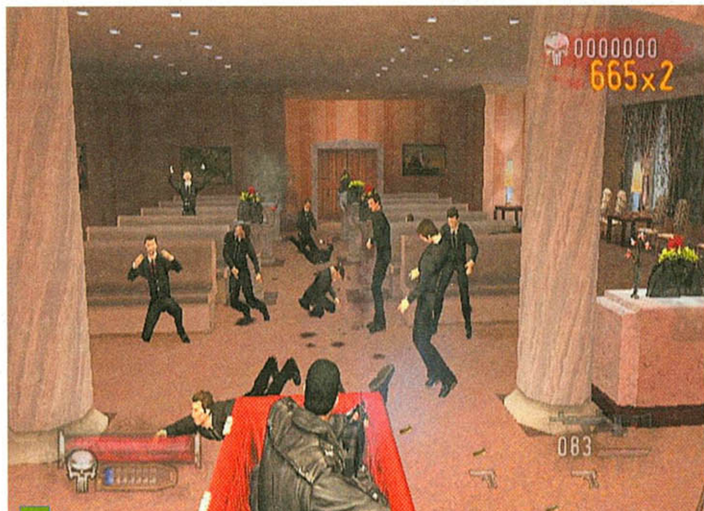
▪▪▪ Ein Bösewicht für Spider-Man ▪▪▪

Der mediale Werdegang des Punisher

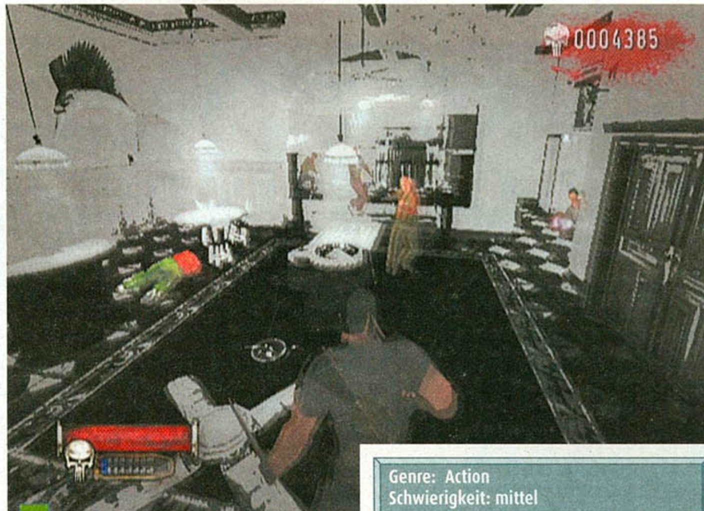
Ersonnen von Schreiberling Gerry Conway und dem Zeichner John Romita debütierte The Punisher alias Frank Castle 1974 als Gegenspieler von Spider-Man. Weitere Comicauftritte folgten, bis der Einzelkämpfer schließlich seine eigene Serie bekam. Gerry Conway vollzog den grimmigen Vollstrecker dann einer Gesinnungswandlung: Frank Castle war nun nicht mehr der gewissenlose Söldner, sondern ein Mann, der nach dem Tod seiner Familie mit dem Abschaum der Gesellschaft abrechnet. 2004 schaffte der düstere Comic-Charakter den Sprung auf die große Leinwand, mit Tom Jane ("Deep Blue See") und John Travolta in den Hauptrollen.







XB Ein Gedenkgottesdienst, den keiner so schnell vergisst: Der Punisher mischt die Totenfeier von Mafia-Sprössling Bobby Gnucci auf und sorgt für ein paar Leichen mehr.



XB Schlachtfest: Im Slaughter-Mode meuchelt der Punisher noch effektiver.

so genannte 'Quick Kills' höhere Erfolgsaussichten. Mittels X-Knopf gibt der Punisher dann eine besonders brutale Aktion zum Besten, die jeden Bösewicht gnadenlos aus den Schuhen hebelt. Wer die Augen offen hält, entdeckt des Weiteren Interaktions-Möglichkeiten mit der Umgebung. Goldene Totenköpfe symbolisieren 'Special Kills', bei denen die Gegner beispielsweise an einer Wandtrophäe aufgespießt werden. Bei weißen Schädelfratzen ergeben sich dagegen Gelegenheiten für besonders fiese Verhöre. Hier gilt es, mit Fingerspitzengefühl den Widerstand des Feindes zu brechen. Auch ohne Totenkopfsymbol könnt Ihr jeden Gegner nach Informationen ausquetschen, entweder mit vorgehaltener Waffe, angedrohten Schlägen oder vorsichtigem Würgen. Inkonsequenterweise wird man mit dem Tod des Gegners bei einem Verhör mit Punktabzug bestraft, während brutale 'Quick Kills' im Spielverlauf eine Belohnung bringen. Wer fleißig meuchelt, verdient sich nicht nur die Kohle für Upgrades und schaltet zusätzliche Spielvarianten wie den 'Challenge Mode' und 'Punisher Mode' frei, sondern füllt auch die 'Slaughter'-Leiste. Dann dreht der Punisher richtig auf und meuchelt stilistisch in Schwarz-Weiß-Optik mit dem Messer – 'Bullet-Time' lässt grüßen. Womit wir wieder bei Max Payne wären: Offensichtlich abgekupferte Spielelemente, einen Fokus auf brutale Gewalt und ein Bodycount, auf den Rambo stolz wäre, machen aus einem "Punisher" noch lange keinen "Max Payne"-Killer. *jw*

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Volition, USA
PAL-Veröffentlichung: März (nicht in D)

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, ✓Pr. Scan, Soundtrack

The Punisher



Xbox **73%** Spielspaß

Derbes Knarrenfest, dessen monotoner Spielverlauf und triste Grafik schnell an Reiz verlieren.

COMING NOW...

in USA

Spielename (März)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Digital Devil Saga	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
God of War	Sony	Action-Adventure	realistisch
Musashi: Samurai Legend	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Action-Adventure	sicher
Sega Classics Collection	Sega	Oldie-Sammlung	realistisch
Shining Tears	Sega	Rollenspiel	realistisch
Iron Phoenix	Sammy	Action	realistisch
NARC	Midway	Action	sicher
Phantom Dust	Majesco	Action-Adventure	realistisch
Spikeout Battle Street	Sega	Beat'em-Up	sicher

Spielename (April)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Area 51	Midway	Ego-Shooter	sicher
Cold Winter	Vivendi	Ego-Shooter	sicher
Dead to Rights 2	Namco	Action	unwahrscheinlich
Fahrenheit	Vivendi	Action-Adventure	sicher
Motocross Mania 3	Take 2	Rennspiel	realistisch
Rise of Kasai	Sony	Action-Adventure	realistisch
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	sicher
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	sicher
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	realistisch
Unreal Championship 2	Midway	Action	sicher

in JAPAN

Spielename (März)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Armored Core: Formula Front	From	Action	unwahrscheinlich
Growlanser 4 Return	Atlus	Strategie	unwahrscheinlich
Phantom Kingdom	Nippon Ichi	Strategie	realistisch
Giga Wing Generations	Taito	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Wild Arms: The 4th Detonator	Sony	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Donkey Konga 3	Nintendo	Musikspiel	unwahrscheinlich

Spielename (April)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	Action	realistisch
Princess Maker 4	Gainax	Simulation	unwahrscheinlich
Romancing Saga: Minstrel Song	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Sega Ages: Fighting Vipers	Sega	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	sicher
Fire Emblem: Path o.t. Blue Flame	Nintendo	Strategie	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

Virtua Quest




PS2 Besonders in den virtuellen Prüfungen (links) und Testkämpfen (rechts) nervt die Kamera: Lauft Schleifen, um den Feind neben Euren Helden zu manövrieren.

Kaufen und Beamen: Die Lobby erinnert an "Phantasy Star Online".

Während "Tekken" & Co. mit komplexeren Arenen und massig Kämpfern auftrumpfen, setzen die "Virtua Fighter" auf Grips: Die Helden lassen sich trainieren, dank gewonnener KI könnt Ihr sie dann gegeneinander antreten lassen – ohne selbst zu steuern. In ferner Zukunft wollen Cyberverbrecher diese KI nützen, um reale und virtuelle Welt ins Chaos zu stürzen: Ähnlich der "Matrix" besuchen die Menschen dann regelmäßig die Onlinewelt Nexus, um mal auszuspannen oder zu spielen. Das Netz ist allerdings so gewaltig, dass es ungesicherte Areale gibt – hier treiben Viren und Würmer unbehelligt ihr Unwesen. Ein Besuch lohnt sich trotzdem, denn neben den schädlichen Daten gibt's noch allerhand kostbare Bits und Bytes zu entdecken – wie die KI der 'Virtua Fighter'. Wer diese Daten assimiliert, kann im Nexus z.B. die Zeit bremsen und atemberaubende Kampfsport-Combos einsetzen. Das ruft Gangster auf den Plan: Sie hacken sich in Rootuser-Position und hindern alle Besucher am Verlassen des Nexus – nur wer ihnen die Virtua Souls vor der Nase wegschnappt, kann sie besiegen und die Spieler befreien.

Lobbyist

Sega organisiert das Offline-Abenteuer wie "Phantasy Star Online": Eure Basis ist die Lobby, in der Ihr virtuelle Freunde trefft, neue Manöver und Werkzeuge kauft. Mit dem Teleporter beamt Ihr Euch in verschiedene Sektoren des Nexus, in denen Ihr allerlei Missionen erledigt. Auf gefährliche Server haben aber nur erfahrene Krieger Zugriff: Der General prüft in schwebenden Kletterparks Euer Geschick – nur wer mit Hieben, Schwungseil und Wallrun das Ziel erreicht, wird befördert. Ein "Prügel Star" ohne "Online" ist "Virtua Quest" zum Glück nicht: Geheimnisvolle Verbündete, viele Dialoge und ordentliche Synchronisation halten die spannende Handlung stets präsent.



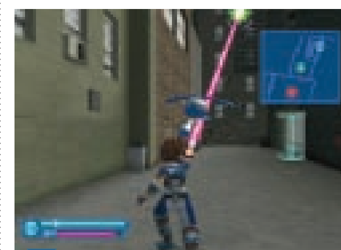
PS2 Die 'Virtua Fighter' lehren Euch diverse Special-Moves, die Ihr in einer Manöverliste arrangiert: Besonders wuchtige Attacken erfordern Special-Energie.

Cyberfights

In den Missionen wird vor allem gekämpft und geklettert: Mit Sprung, Block, schnellen und harten Attacken mischt Ihr Robos und Schurken ordentlich auf, mit dem Fokus könnt Ihr superschnell nachsetzen – stürmt den fliegenden Gegnern hinterher und startet eine Juggle-Combo! Die möglichen Manöver bestimmt dabei der Kampfanzug, in dessen Slots Ihr erbeutete Waffen und Manöverchips arrangiert. Schleichen könnt Ihr nicht, denn erst wenn Ihr das Areal gesäubert habt, werden Barrieren deaktiviert. Dann geht's weiter über Treppen, Schalter und Schwungringe zum nächsten Match, Bonusenergie und Erfahrungspunkte erreichen aufmerksame Abenteurer mit akrobatischen Einlagen. Leider stören zwei Mankos das Abenteuer: Erstens wiederholen sich die Gegnertypen nervig oft und zweitens müsst Ihr die Kamera laufend zentrieren – dann steht aber der Feind im toten Winkel des Helden. *oe*



PS2 Combo-Counter, Feind-Radar und Tipps von Assistent Bit: Die vielen Hilfestellungen klären alle Manöver und verweisen sogar auf versteckte Datachips.



PS2 Mit dem Laserseil schwingt Ihr auf entlegene Absätze: Sucht die Extras!

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega-AM2, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), Pr.Scan, DTS

Virtua Quest
Playstation 2 – 72% Spielspaß

Spannendes Fight-Adventure mit gelehrigem Helden, aber die Kamera stört Euch gewaltig.

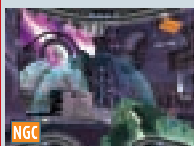
DIE HIGHLIGHTS



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	08/04
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	89%	neu

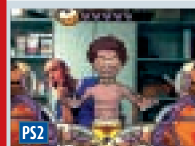
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



EyeToy: Play 2
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	01/05
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	Sega Superstars	81%	12/04

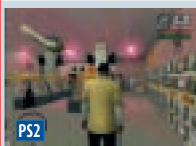
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Mario Party 6	80%	neu

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Gradius 5	87%	11/04
3	Ace Combat: Squadron Leader	87%	03/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	neu
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4	92%	neu
2	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
3	Ikaruga	87%	06/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	neu
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Halo 2
Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Killzone	88%	01/05
3	XIII	85%	12/03

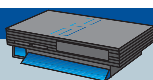
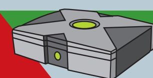
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Doom 3	88%	neu

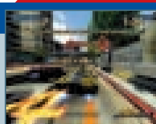
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	neu

Technik-Referenzen


Grafik-Highlight



Burnout 3: Takedown

Hersteller: Electronic Arts

Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.



The Chronicles of Riddick: Escape...

Hersteller: Vivendi

Die Film-Versoftung liefert fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

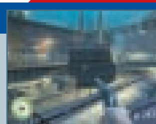


Resident Evil 4

Hersteller: Capcom

So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight



Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

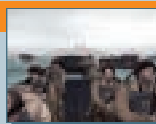
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.



Halo 2

Hersteller: Microsoft

Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.



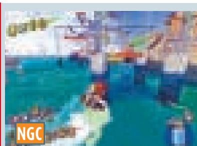
Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Jump'n'Run

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

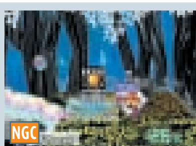
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Twinsanity	80%	11/04
3	Kao das Känguru: Runde 2	80%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Der Klempner zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	**Shadow Hearts Covenant**	**85%**	neu

Xbox

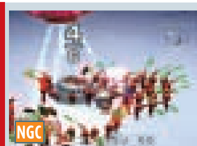
	Spielename	Wertung	Test
1	Fable	90%	10/04
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
3	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Phantom Brave	86%	03/05
2	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

Xbox

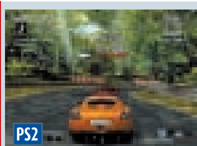
	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims brechen aus	86%	01/04

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	**Gran Turismo 4**	**94%**	neu
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

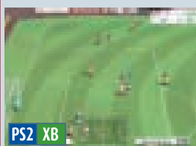
	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 4
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

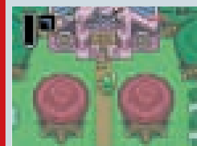
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	01/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem	90%	08/04
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05
10	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
11	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
12	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	86%	10/04
13	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
14	V-Rally 3	86%	09/02
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03

TERMINE

NEUERSCHEINUNGEN IM MÄRZ

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Bard's Tale, The	Ubisoft	Action	24. März
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	17. März
Champions: Return to Arms	Ubisoft	Action	17. März
Cold Fear	Ubisoft	Action	3. März
Death by Degrees	Sony	Action-Adventure	18. März
Devil May Cry 3	Capcom	Action	24. März
EyeToy: AntiGrav	Sony	Geschicklichkeit	30. März
EyeToy: Monkey Mania	Sony	Geschicklichkeit	23. März
FIFA Street	Electronic Arts	Sportspiel	10. März
Fight Night Round 2	Electronic Arts	Sportspiel	17. März
Fire for Effect	Hip Interactive	Action	25. März
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	9. März
SNK vs. Capcom	SNK	Beat'em-Up	14. März
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	3. März
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	25. März
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Lebenssimulation	3. März
Project: Snowblind	Eidos	Ego-Shooter	4. März
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Ego-Shooter	24. März
Shadow Hearts Covenant	Midway	Rollenspiel	11. März
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März
Stolen	Hip Interactive	Action-Adventure	11. März
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	25. März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	Action	März
Timesplitters Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	24. März

Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Bard's Tale, The	Ubisoft	Action	24. März
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	17. März
Cold Fear	Ubisoft	Action	3. März
FIFA Street	Electronic Arts	Sportspiel	10. März
Fight Night Round 2	Electronic Arts	Sportspiel	17. März
Fire for Effect	Hip Interactive	Action	28. März
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	25. März
Oddworld Strangers Vergeltung	Electronic Arts	Action	3. März
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Lebenssimulation	3. März
Project: Snowblind	Eidos	Ego-Shooter	4. März
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Ego-Shooter	24. März
Republic Commando	Activision	Ego-Shooter	März
Spike Out	Atari	Beat'em-up	24. März
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März
Stolen	Hip Interacrive	Action-Adventure	11. März
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	25. März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	Action	März
Timesplitters Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	24. März

Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
FIFA Street	Electronic Arts	Sportspiel	10. März
Fight Night Round 2	Electronic Arts	Sportspiel	17. März
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	31. März
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	18. März
Resident Evil 4	Capcom	Action	18. März
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	25. März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	Action	März
Timesplitters Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	24. März

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
25 to Life	Eidos	Action	2005
Alien Hominid	Midway	Action	Mai
Area 51	Midway	Ego-Shooter	19. Mai
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Action	3. Quartal
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Brian Lara International Cricket	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Castlevania Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Close Combat: First to Fight	Take 2	Action	April
Cocoto - Kart Racer	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Cocoto - Platform Jumper	Bigben	Jump'n'Run	1. Quartal
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2. Quartal
Conflict: Global Terror	SCi	Action	3. Quartal
Crime Life	Konami	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	2005
Deep Sea Party	Bigben	Partyspiel	1. Quartal
Destroy All Humans!	THQ	Action	Mai
Emergency Mayhem	n.b.	Geschicklichkeit	n.b.
Enthusia Professional Racing	Konami	Rennspiel	2. Quartal
Fahrenheit	n.b.	Adventure	2005
Fanatastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Fire for Effect	Hip Interactive	Action	1. Quartal
Football Generations	THQ	Sportspiel	2. Quartal
Ghost in the Shell Stand Alone Complex	Atari	Action-Adventure	1. Quartal
Gene Troopers	TKD	Ego-Shooter	4. Quartal
God of War	Sony	Action-Adventure	1. Quartal
Haunting Ground	Sony	Action-Adventure	29. April
Incredibles 2	THQ	Action	November
Interview with a Made Man	n.b.	Action	n.b.
Juiced	THQ	Rennspiel	Mai
Killer 7	Capcom	Action	24. Juni
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
La Pucelle Tactics	Koei	Strategie	Mai
Last Job, The	n.b.	Action	n.b.
Lego Star Wars	Eidos	Action	April
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Matrix, The: Path of Neo	Atari	Action	4. Quartal
Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Midnight Club 3	Take 2	Rennspiel	April
Monster Attack	Bigben	Action	1. Quartal
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	27. Mai
Mouse Trophy	Bigben	Geschicklichkeit	1. Quartal
Movies, The	Activision	Strategie	2005
NARC	Midway	Action-Adventure	6. Mai
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	n.b.
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Okami	Capcom	Adventure	n.b.
OZ Over Zenith	Konami	Action	2005
Pariah	Flashpoint	Ego-Shooter	28. Juni
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal

Predator	Vivendi Universal	Action	2005
Psychonauts	Majesco	Jump'n'Run	2. Quartal
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	2005
Red Star, The	n.b.	Action	n.b.
Regiment, The	Konami	Ego-Shooter	2005
Resident Evil 4	Capcom	Action	2005
Resident Evil Outbreak 2	Capcom	Action	2. Oktober
Runaway	Bigben	Adventure	1. Quartal
Samurai Combat	Bigben	Action	1. Quartal
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Scarface	Vivendi Universal	Action	3. Quartal
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	2005
Star Wars: Episode 3	Activision	Action	Mai
Super Monkey Ball DX	Atari	Geschicklichkeit	18. April
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Tischtennis Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
TT-Superbikes	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. April
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	2005
Wanda and Colossus	Sony	Action-Adventure	2005
Warriors, The	Take 2	Action	2005
Without Warning	Capcom	Action	3. Quartal
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
Worms 4: Mayhem	Codemasters	Strategie	2. Quartal

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	n.b.	Action	2005
25 to Life	Eidos	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action	2005
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Action	3. Quartal
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Brian Lara International Cricket	Codemasters	Sport	2. Quartal
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Close Combat: First to Fight	Take 2	Action	April
Cold War	Dreamcatcher	Action	2. Quartal
Conflict: Global Terror	SCi	Action	3. Quartal
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	Mai
Crime Life	Konami	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	2005
Destroy All Humans!	THQ	Action	Mai
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	April
Fahrenheit	n.b.	Adventure	2005
Fanatastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	Mai
Gene Troopers	TKD	Ego-Shooter	4. Quartal
Gun Griffon	Microsoft	Action	April
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2005
Incredibles 2	THQ	Action	November
Interview with a Made Man	n.b.	Action	n.b.
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	April
Juiced	THQ	Rennspiel	Mai
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	n.b.
King of Fighters Maximum Impact	Flashpoint	Beat'em-Up	Mai
Last Job, The	n.b.	Action	n.b.
Lego Star Wars	Eidos	Action	April
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Matrix, The: Path of Neo	Atari	Action	4. Quartal
Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Midnight Club 3	Take 2	Rennspiel	April
Moto GP 3	THQ	Rennspiel	September
Movies, The	Activision	Strategie	2005
NARC	Midway	Action-Adventure	6. Mai
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Painkiller	Dreamcatcher	Ego-Shooter	3. Quartal
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	6. Mai
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	2. Quartal
Psychonauts	Majesco	Jump'n'Run	2. Quartal
Predator	Vivendi Universal	Action	2005
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	2005
Red Star, The	n.b.	Action	n.b.
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Scarface	Vivendi Universal	Action	3. Quartal
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	2005
Star Wars: Episode 3	Activision	Action	Mai
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire	Action	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	2005
Super Monkey Ball DX	Atari	Geschicklichkeit	18. April
True Crime 2	Activision	Action	2005
Unreal Championship 2	Midway	Ego-Shooter	14. April
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3 Quartal
Worms 4: Mayhem	Codemasters	Strategie	2. Quartal
WWE Wrestlemania 21	THQ	Beat'em-Up	April

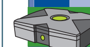
Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Strategie	2005
Baten Kaitos	Nintendo	Rollenspiel	2005
Cocoto - Kart Racer	Big Ben	Rennspiel	1. Quartal
Cocoto - Platform Jumper	Big Ben	Jump'n'Run	1. Quartal
Fanatastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Geist	Nintendo	Action-Adventure	2005
Incredibles 2	THQ	Action	November
Killer 7	Capcom	Action	24. Juni
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	3. Quartal
Star Fox 2	Nintendo	Action	1. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. April
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	2005
World Championship Pool	Bigben	Sport	1. Quartal

VERKAUFSCHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2
2.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
3.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
4.	EyeToy: Play 2	Sony
5.	Die Unglaublichen	THQ



Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
2.	Halo 2	Microsoft
3.	Fable	Microsoft
4.	Call of Duty: Finest Hour	Activision
5.	FIFA Football 2005	Electronic Arts



Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
2.	Legend of Zelda: Four Swords A.	Nintendo
3.	SpongeBob Schwammkopf Film	THQ
4.	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
5.	Paper Mario: Die Legende vom..	Nintendo



Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Die Unglaublichen	THQ
2.	Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo
3.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
4.	SpongeBob Schwammkopf Film	THQ
5.	Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	Konami

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Gran Turismo 4	Sony	PS2
2.	Monster Hunter G	Capcom	PS2
3.	Sawaru Made in Wario	Nintendo	NDS
4.	Mario Party Advance	Nintendo	GBA
5.	Super Mario 64 DS	Nintendo	NDS
6.	Everybody's Golf	Sony	PSP
7.	Rockman EXE 5	Capcom	GBA
8.	Ridge Racers	Namco	PSP
9.	Dragon Quest 8	Square-Enix	PS2
10.	Metal Gear Solid 3	Konami	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	GTA: San Andreas	Take 2	PS2
2.	Halo 2	Microsoft	Xbox
3.	Resident Evil 4	Nintendo	NGC
4.	Mercenaries	LucasArts	Xbox
5.	Mercenaries	LucasArts	PS2
6.	Legend of Zelda: Minish C.	Nintendo	GBA
7.	Star Wars KOTOR 2	LucasArts	Xbox
8.	Madden NFL 2005	Electronic Arts	PS2
9.	Super Mario 64 DS	Electronic Arts	NDS
10.	NBA Live 2005	Electronic Arts	PS2

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Gran Turismo 4	Playstation 2
Oddworld Strangers Vergeltung	Xbox
Resident Evil 4	Gamecube

sieht zurzeit:
Metallica – Some Kind of Monster (DVD)

hört zurzeit:
Alter Bridge – One Day Remains

Raphael Fiore

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Lumines	PSP
Resident Evil 4	Gamecube
Revenge of Shinobi	Mega Drive

sieht zurzeit:
Rocky Collection (DVD)

hört zurzeit:
Aggroberlin – Ansage No. 4

Ulrich Steppberger

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Lumines	PSP
Polarium	Nintendo DS
Resident Evil 4	Gamecube

sieht zurzeit:
Las Vegas – Season 1 (DVD)

hört zurzeit:
SLAY Radio (Internet)

Thomas Stuchlik

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Gran Turismo 4	Playstation 2
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Gamecube
Resident Evil 4	Gamecube

sieht zurzeit:
London im Schneeregen

hört zurzeit:
den Big Ben läuten

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Oddworld Strangers Vergeltung	Xbox
Project: Snowblind	Xbox
Resident Evil 4	Gamecube

sieht zurzeit: Constantine (Kino)

hört zurzeit: Good Charlotte – Chron. of Life and Death

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Blood Will Tell	Playstation 2
Neo Contra	Playstation 2
Power Stone	Dreamcast

sieht zurzeit: Nanobreaker- und Neo Contra-Renderfilme

hört zurzeit: Rammstein – Reise, Reise

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Devil May Cry 3	Playstation 2
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Playstation 2
Super Mario 64 DS	Nintendo DS

sieht zurzeit: Team America (Kino)

hört zurzeit: Live-Mitschnitte diverser DJs

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓Keyboard ✓Maus ✓Flight-Stick ✓Lenkrad ✓Lightgun ✓Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓16:9 ✓60Hz ✓Dolby Surround ✓ProLogic 2 ✓DTS ✓Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

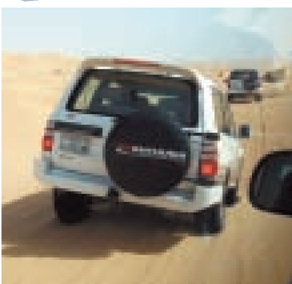
Alternativen:
PS2: **Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: **Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC: **Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



In die Wüste geschickt: MAN!AC-Redakteur Thomas durfte mit 320 PS im Sand spielen.

An Selbstvertrauen mangelt es Konami wirklich nicht. Schließlich luden die "Metal Gear Solid"-Hersteller nach Dubai ein, um die Vorzüge ihres neuen Edelrasers "Enthusia Professional Racing" anzupreisen. Die anwesenden Journalisten wurden bei den Achterbahn-artigen Wüstenfahrten nicht nur kräftig durchgeschüttelt, sondern durften auch selbst Hand anlegen. Auf einem mit Fähnchen markierten Kurs raste und driftete Thomas mit satten 320 PS unter der Haube über den heißen Wüstensand. Das nicht gerade überraschende Ergebnis: Selbst die beste Rennsimulation kommt nicht an das echte Fahrerlebnis heran. Weiterhin sorgte eine ungewöhnliche Pressekonferenz mitten im sandigen Nichts sowie eine aufwändige Präsentation des Spiels für bleibende Eindrücke.





Gran Turismo 4



PS2 Ohne gute Streckenkenntnis und exakte Bremspunkte habt Ihr keine Chance: Das gegnerische Fahrerfeld macht kaum Fehler.



PS2 Zwar lernte die künstliche Intelligenz im Vergleich zum Vorgänger dazu, dennoch drängen Euch die CPU-Burschen gern mal von der Strecke.

"Gran Turismo 4" – schon der Name lässt Konsolenraser ungeduldig erzittern. Schließlich wurden die Fans mehrfach von Verschiebungen geplagt. Dennoch fand endlich die deutsche Test-Version der Rennspielhoffnung ihren Weg zum MAN!AC-TÜV. Kann der Titel den gestiegenen Erwartungen noch genügen?

Wie schon beim Vorgänger "Gran Turismo 3" teilen sich die Spielmodi in 'Arcade' und 'Gran Turismo'. Bei der ersten Möglichkeit könnt Ihr nach Lust und Laune beliebige Rennen oder Zeitfahrten absolvieren. Wählt dazu eine der 50 Strecken, die sich erst durch fleißiges Fahren freischalten. Dann einen Abstecher zum reichhaltigen Angebot an Autoherstellern und deren Babys gemacht und in den Optionen noch die Rennlänge justiert – los geht's gegen ein fünfköpfiges CPU-Fahrerfeld.

Im 'Arcade'-Modus verbergen sich auch die Multiplayer-Rasereien. Tretet hier zu zweit via Splitscreen mit Euren Garagen-Wagen an oder gebt fünf weiteren Mitspielern Saures im lokalen Netzwerk. Dabei wird aber nicht mehr die Firewire-Schnittstelle (i.Link) der PS2 genutzt, sondern der Ethernet-Anschluss am optional erhältlichen Online-Adapter. Leider entfielen die lange angekündigten Online-Matches.

Rennfahrerleben

Kommen wir zum Hauptteil des Spiels: dem 'Gran Turismo'-Modus, der viel Abwechslung verspricht. Hier startet Ihr mit geringem Startkapital zu einer steilen Rennfahrer-Karriere. Doch zuerst benötigt Ihr ein Vehikel. In der "GT"-Welt locken über 80 Autohersteller mit ihren wunderschönen Boliden. Unter vielen internationalen Händlern begegnen Euch neben Mercedes, Opel oder BMW auch obskure Wagenschmieden wie Jensen Healey, Caterham oder Gillet. Leider reicht

Hardware satt

Über die umfangreiche Peripherie-Unterstützung von "Gran Turismo 4"

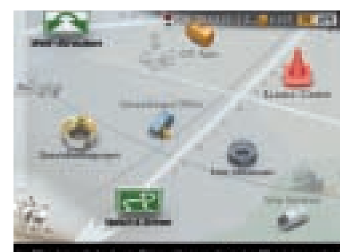


Kein anderer Konsolentitel unterstützt so viel Zusatz-Hardware wie "Gran Turismo 4". Das beginnt natürlich bei den Lenkrädern, allen voran dem 'Driving Force' und dem 'Driving Force Pro' von Logitech. Letzteres wurde speziell für diesen Titel entwickelt und kristallisierte sich schnell als Lenkrad-Referenz heraus. Zum einen beeindrucken das kräftige wie exakte Force Feedback und der 900°-Lenkeinschlag, der sich hervorragend ins Spiel einfügt.

Als überaus praktisch erweist sich daneben die Unterstützung einer beliebigen USB-Maus und -Tastatur. So navigiert Ihr doppelt so komfortabel durch die zahlreichen Menüs. Komischerweise werden aber nicht alle Mausklicks erkannt. Jedoch kommt Ihr mit den Cursor-, ESC- und Return-Tasten ebenso gut zu allen Auswahlmöglichkeiten.

Weiter geht's zur Fotoreise, die auch USB-Sticks unterstützt. Hier könnt Ihr Eure besten Schnappschüsse auf dem Stick verewigen. Am PC oder Mac angeschlossen, findet Ihr im "GT 4"-Verzeichnis alle geschossenen Fotos. Schicke Wallpapers bleiben also kein Wunschtraum. Leider werden nicht alle USB-Sticks erkannt. Beim Test funktionierte das Aufspielen auf den MP3-Player Creative MuVo z.B. jedoch ohne Probleme. Auch eine angeschlossene PSP mit Memory Stick arbeitete tadellos.

Wer seine Bilder gleich auf Papier bannen will, hat die Wahl, einen Epson-Fotodrucker mit USB-Schnittstelle anzuschließen. Nach dem Knipsen schickt Ihr das Bild einfach direkt an den Drucker. Dieser gibt das Foto dann in Postkartengröße aus. Praktisch!





PS2 Die "GT"-Welt hält rund um die eigene Garage viele Events parat.



PS2 Der Blick nach hinten verrät's: Die Strecken im vierten Teil wurden deutlich aufgepeppt. Neben riesigen Textur-Hintergründen wie hier der Felssteilwand und viel Bepflanzung überzeugen auch animierte Zuschauermassen.

das Geld für einen schnuckeligen Neuwagen bei weitem nicht aus. Deshalb kommen wir zur ersten Neuerung von "GT 4": den Gebrauchtwagen, die zuletzt in "Gran Turismo 2" auftauchten. Das ständig wechselnde Angebot der drei Märkte mit Autos der 90er- und 80er-Jahre verschafft Euch reichlich Auswahl. Preisvergleiche lohnen sich, denn sonst kauft Ihr blindlings ein überteuertes Vehikel mit viel zu viel Kilometern auf dem Tacho. Zu den ersten gemächlichen Sonntagsrennen könnt Ihr so flugs antreten.

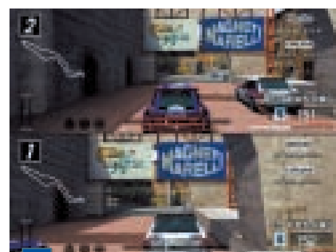
Größere Events benötigen jedoch entsprechende Fahrlizenzen. Diese teilen sich in fünf Klassen zu je 16 Prüfungen. Hier erfüllt Ihr in vorgegebener Zeit bestimmte Aufgaben. Darunter fallen Bremstests, Fahren von Streckenabschnitten oder auch sauberes Überholen. Nur in den anfänglichen Prüfungen könnt Ihr per R3-Taste die Ideallinie zuschalten. Später gibt's kein Pardon: Komplette Runden mit Rennboliden müssen schnellstmöglich und fehlerlos absolviert werden. Belohnt werdet Ihr mit Bronze-, Silber- oder Goldpokalen sowie Bonuswagen am Ende jeder Lizenz.

Gut gerüstet wagt Ihr Euch dann an Amateur- oder Profi-Cups. Zahlreiche Hallen mit massig Events unterteilen sich nach Einsteiger, Experte, Offroad oder länderspezifischen Beschränkungen. Außerdem finden sich weitere Limitationen, wie die ausschließliche Zulassung von Kleinwagen, Frontantrieblern oder Pickups. Habt Ihr ein passendes Rennen gefunden, geht's los.

Drive of your Life

Am Start stehen wie im 'Arcade'-Modus sechs Boliden – Ihr beginnt als Letzter. Nun dürft Ihr das aus der Fahrschule erworbene Wissen endlich anwenden. Windschattenfahren, saubere Überholmanöver und exakte Bremspunkte zählen spätestens hier zum Pflichtprogramm. Eines der größten Mankos des Vorgängers, die gegnerische KI, wurde zwar verbessert – dennoch drängen Euch die CPU-Burschen oftmals rigoros von der Strecke, sobald Ihr die Ideallinie blockiert. Trotzdem fahren die Gegner nun deutlich differenzierter als im Vorgänger.

Gerade bei längeren Rennen solltet Ihr zumindest einen Blick auf zwei Anzeigen richten: den Reifenverschleiß sowie den Treibstoffverbrauch. Sollte sich eine dem Ende zuneigen, müsst Ihr schleunigst die Box aufsuchen. Beim Anfahren in die Boxengasse gebt Ihr per Menüwahl den gewünschten Reifensatz sowie benötigtes Nachtanken an. Die richti-



PS2 Der Splitscreen bringt kaum grafische Abstriche, aber keine Gegner.

Oliver Schultes

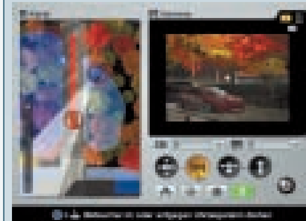


Ein denkwürdiger Abschluss für die aktuelle Rennspiel-Generation! Weder PS2, Xbox noch Gamecube werden eine ausgefeiltere und motivierendere Bildschirmraserei erleben. Da das Thema Online bei den genannten Konsolen (vor allem in Europa) ein Nischendasein führt, trauere ich einem entsprechenden Modus nicht weiter hinterher. Bei Teil 5 auf der PS3 muss dieser allerdings Standard sein. Was mich neben toller Optik, fantastischem Fahrgefühl, unzähligen Wettbewerben und Tuning-Optionen sowie unerreichter Langzeitmotivation am meisten begeistert, ist die sensationelle PAL-Umsetzung. Gleiche Geschwindigkeit wie beim NTSC-Original, eine höhere Auflösung samt daraus resultierendem geringeren Flimmern, zusätzliche Fahrzeuge sowie feine Änderungen im Spielablauf (siehe Kasten) – da lohnt sich jede Minute des Wartens. Auch wenn eine Hand voll Hardcore-Hightech-Fans die wegrationalisierte 1080i-HDTV-Option vermissen wird. Mein Fazit: Wer sich auch nur ein bisschen für virtuellen Motorsport auf vier Rädern begeistern kann, muss bei "Gran Turismo 4" zuschlagen oder verpasst das bislang beste Konsolen-Rennspiel.

Fotoreise

Alles für Auto-Paparazzi

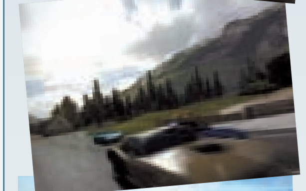
Der in "GT 4" enthaltene Foto-Modus teilt sich in zwei Varianten. Zum Ersten in das Shooting an 15 malerischen Plätzen: Vom Times Square über Venedig und den Grand Canyon platziert Ihr Euer Gefährt und postiert die Kamera. Für Hobbyfotografen eröffnen sich zahlreiche Einstellmöglichkeiten: Zoom, Brennweite, Lenkeinschlag der Vorderräder, Farbstich, Filmempfindlichkeit



sowie drei Auflösungen bis maximal 1280 x 960 lassen sich justieren.

Zum Zweiten könnt Ihr Schnappschüsse aus Replays oder bei Testfahrten schießen. Drückt die Select-Taste, um das Geschehen während der Wiederholung zu stoppen und Eure Einstellungen zu treffen. Neben Tiefenunschärfe kommt hier die Belichtungszeit ins Spiel – je länger, desto unschärfer werden Auto bzw. Hintergrund. Damit lassen sich actionreiche Fotos inszenieren. Drückt schließlich auf den Auslöser, um das hochgerechnete Bild auf Memory Card oder angeschlossenen USB-Stick zu sichern.













PS2 Stimmungsvoll: Neben akkurater Umsetzung der Boliden erfreut sich das Zockerauge an netten Grafikspielereien wie hier Lichtstrahlen, Leuchtreklame oder auch fliegenden Funken, Rauchwolken und Auspuffexplosionen.







PS2 Alles fürs Auto: vom Ölwechsel über Tuning bis zum riesigen Setup.

ge Boxentaktik kann durchaus über Sieg oder Niederlage entscheiden. Beim Erringen des ersten Platzes winken seltene Bonuswagen sowie dicke Preisgelder.
Mit genug Kohle könnt Ihr schließlich nicht nur neue Boliden erwerben, sondern auch vorhandene Vehikel aufmotzen. Das schon mächtige Tuningsortiment des Vorgänger wurde noch weiter aufgepeppt. So habt Ihr die Wahl zwischen Sportauspuff, Bremsscheiben, Chip-Tuning, Aufbohren des Hubs, neuem Getriebe, Kupplungen, Turbolader, einstellbarem Fahrwerk, Rennreifen oder Gewichtsreduktion. Neu hinzugekommen sind Nitroeinspritzung, Überrollkäfig sowie bereits getunte Vehikel zum direkten Kauf.
Doch allein mit dem plumpem Erwerb der Teile ist's nicht getan. Denn nun schraubt Ihr am umfangreichen Setup, um die optimale Straßenlage für jede Strecke zu finden. Dazu sind lange Testfahrten nötig, um Flügel, Wagenhöhe, Federkräfte, Dämpfereinstellungen, Getriebeübersetzung oder Gewichtsverteilung richtig zu justieren.

Wagenpflege

Um Eurem Baby den letzten Schliff zu verpassen, besucht Ihr die 'GT Auto'-Werkstatt. Hier wechselt Ihr Öl, um ein paar PS mehr zu ergattern und wascht den Wagen, um Euch wieder am glänzendem Lack zu erfreuen. Daneben erwerbt Ihr neue Felgen neun bekannter Hersteller, wie Bridgestone, BBS oder Yokohama und bestückt das liebste Stück mit neuen Heckflügeln. Die hübsch-hässlichen Aerodynamik-Teile bestechen weniger durch Optik, als mit Einstellbarkeit für mehr Anpressdruck beim Fahren. Habt Ihr genug vom Rennstress, begebt Ihr Euch auf Fotoreise, um Euer Vehikel ins rechte Licht zu rücken (siehe Kasten Fotoreise).
Schließlich kommt auch ein neues Feature ins Spiel: der 'B-Spec'-Modus. Ihr müsst die Rennen nämlich gar nicht mehr selber fahren, sondern überlasst Euren hoffentlich perfekt abgestimmten Edelschlitten einem CPU-Fahrer. Besonders angenehm wirkt sich das auf Langstreckenrennen aus. Der Computer-Kollege lässt sich mit einer fünfstufigen Skala zu vorsichtigem oder riskantem Fahren kommandieren. Auf dem aufschlussreichen 'Race

▪ ▪ ▪ PAL-Verbesserungen ▪ ▪ ▪

Sony belohnt geduldige Rennfahrer mit vielen Boni

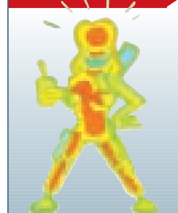
Um europäische Zocker für die längere Wartezeit auf die PAL-Version zu entschädigen, brachte Sony Verbesserungen und Änderungen ins Spiel ein, die es nicht mehr in die japanische Version schafften. Zunächst finden zwölf neue Boliden Einzug im Fuhrpark, was insbesondere Audi-Fans freuen dürfte:

Mazda 2005 MX-Crossport
Mitsubishi 2005 New Eclipse
Volkswagen 2004 Golf R32
Audi 2003 Nuvolari quattro
Audi 2003 Pikes Peak quattro
Auto Union 1937 V16 Type C (Bild)
Chrysler 2005 300C
Alfa Romeo 2004 Alfa GT
Chaparral 1967 2D
Chaparral 1970 2J
JAGUAR 1988 XJR9
Peugeot 1992 905B Evo 1 Bis LM


Mit dabei ist der berühmte Stromlinienwagen der Auto Union von 1937.

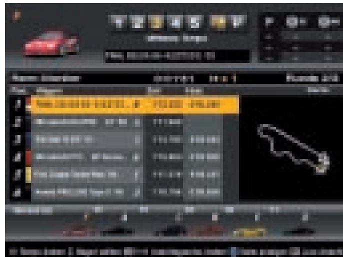
Daneben vollführte Vauxhall (der englische Opel-Ableger) den Sprung zum eigenständigen Hersteller. Der Titel wurde vollständig an die PAL-Norm angepasst. Das garantiert die volle Auflösung ohne Balken sowie eine korrekte Spielgeschwindigkeit bei 50 Hz. Dafür gibt es keinen 60Hz-Modus. Neu im Vorspann ist das Musikstück 'Reason is Treason' von Kasabian samt 5.1-Mix. Daneben wurden manche Musikstücke ausgetauscht. Einige geänderte Menüpunkte sowie hiesige Maßeinheiten finden ebenso Einzug in die europäische Version.
Außerdem gibt es einige spielerische Änderungen: Während eines Boxenstopps könnt Ihr nun zwischen 'A-Spec'- und 'B-Spec'-Modus wechseln. So tauscht Ihr nach Belieben während eines Rennens mit einem CPU-Fahrer das Cockpit Eures Vehikels. Das macht gerade bei Langstrecken-Cups und den 24-Stunden-Rennen Sinn, um Pausen einzulegen. Zweispieler-Duelle am Splitscreen können nun auch mit den Garagen-Autos auf Memory Card ausgefochten werden.
Schließlich freuen sich Besitzer eines "GT 3"-Spielstands über zusätzliche 100.000 Credits, während ein "GT 4 Prologue"-Savegame die ersten beiden Lizenztests freischaltet.

Janina Wintermayr



Kaum zu glauben, was Polyphony Digital aus der betagten PS2-Hardware herauskitzelt: "Gran Turismo 4" ist noch hübscher, noch schneller und noch umfangreicher als der Vorgänger. Es gibt kaum einen Spielerwunsch, den die rundum optimierte Konsolen-Raserei nicht erfüllt: Autotuning, Fotoshooting, Lizenztest, Arcade- oder Karriere-Modus, eine exzellente Fahrphysik, Autos und Strecken en masse sowie last but not least eine fotorealistische Grafik. Enttäuscht bin ich dagegen von der schwachen Gegner-KI. Nach drei "GT"-Teilen kann ich eigentlich intelligente und aggressive Computerfahrer erwarten. Vielleicht klappt's ja bei Teil 5. Und bis dahin sollte sich kein Asphaltcowboy diesen virtuellen Rasertraum entgehen lassen.





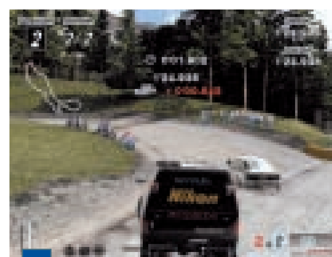
XB Im 'B-Spec'-Modus lasst Ihr einen CPU-Fahrer mit Eurem Vehikel fahren. Per R1-Taste wechselt Ihr zwischen Streckenkamera und Race Monitor.



PS2 Bis Ihr die Nürburgring-Nordschleife beherrscht, vergehen viele Spielstunden. Bei den hohen Kurvengeschwindigkeiten sind Fahrfehler fatal.



PS2 Eingespielt: In der Box frischt die Crew Reifen und Treibstoff auf.



PS2 Drifts mit Offroad-Boliden lassen sich nun deutlich effizienter einleiten.

Monitor' habt Ihr wie in einem echten Rennen alle Zeiten und Abstände zum Gegner im Blick. Zusätzlich gebt Ihr Anweisung zum Überholen oder zum Rückruf an die Box. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr nach einem Reifenwechsel auch wieder selbst Hand ans Steuer legen.

Asphaltvielfalt

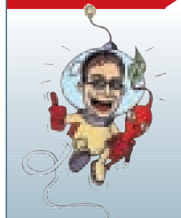
Bei 50 vorhandenen Kursen gibt es viel zu tun – die meisten Rennbahnen lassen sich auch rückwärts befahren. Allein das Finden der korrekten Ideallinien benötigt Wochen, wenn nicht gar Monate. Die Pisten bestehen teilweise aus genauestens nachgebildeten Rennstrecken. Allen voran begeistert die Nürburgring-Nordschleife mit 20,83 Kilometern Länge und ihren 73 Kurven. Auch die Umsetzung der Suzuka-Strecke oder der vielen Motegi-Varianten beeindruckt.

Kenner freuen sich daneben über klassische "Gran Turismo"-Kurse, wie den Autumn Ring, High Speed Ring oder Grand Valley. Herauszuheben ist dabei, dass bereits vorhandene Pisten der Vorgänger nicht einfach übernommen, sondern optisch kräftig aufpoliert wurden. Deutlich feinere Texturen, viel Randbebauung und viele teils animierte Zuschauer erfreuen in Teil 4 das Auge. Besonders die engen wie stimmigen Stadtkurse in Hongkong, Seoul, Paris, New York oder Seattle zeugen von viel Liebe zum Detail. Aber auch abseits des Asphalts winken Herausforderungen. Neben neuen Rallye-Kursen setzt besonders die Ice Arena mit ihrer rutschigen Oberfläche volle Konzentration voraus. Wagen auf Offroad-Kursen bedingen auch deutlich mehr Geschick bei Gas und Lenkung.

Ein sattes Musik-Angebot, Renntagebuch und spezielle Fahrmissionen runden die gigantische "Gran Turismo"-Welt vorzüglich ab. Unzählige Spiel-Optionen und eine riesige Hardware-Unterstützung (siehe Kasten 'Hardware satt') stehen dem in nichts nach. *ts*

PS2 Über 80 Autohersteller bergen so manche Überraschung.

Thomas Stuchlik



Fantastisch, genial, brillant – ich finde kaum eine Beschreibung für diesen Titel, dem ich schon ewig entgegengefiebert habe. Bereits der Vorgänger stellte mich monatelang vor neue Herausforderungen. Bleibt die Frage, was am meisten Spaß macht. Vielleicht das übungsreiche Finden der Ideallinie, das langwierige Sammeln seltener Boliden oder das findige Schrauben am Setup für die optimale Einstellung? Vielleicht auch nur das Betrachten des Replays oder der hübsche Foto-Modus, der letzte Zweifel über die grafischen Fähigkeiten der betagten PS2 nahezu eliminiert. Die durchweg nachvollziehbare Fahrphysik besitzt eine motivierende wie stetig fordernde Lernkurve. Daneben freut mich die umfassende Unterstützung von Force-Feedback-Lenkrädern sowie das Speichern von Fotos auf USB-Sticks zur beliebigen Weiterverwendung. Zwar wiegt all die Feature-Masse nicht den gestrichenen Online-Modus auf, dennoch könnt Ihr in der bereits erwähnten Fotoreise, der Autopflege, dem 'B-Spec'-Modus oder bei den Einkaufstouren stundenlang ohne Internet-Rennduelle Spaß haben. Gentlemen, start your engines!

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	6		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ✓ Maus ✓ USB-Drucker
✓ USB-Stick ✓ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Polyphony Digital, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.granturismoworld.com

Pro
+ brillante PS2-Optik
+ gigantischer Fuhrpark
+ riesiger Karriere-Modus
+ vielschichtige Fahrphysik
+ einfallsreiche Features abseits der Strecke

Contra
– immer noch simple Gegner-KI

Alternativen:
PS2: DTM Race Driver 2 (89%, MAN!AC 05/04)
Xbox: DTM Race Driver 2 (89%, MAN!AC 11/04)
NGC: Need for Speed Underground 2 (84%, MAN!AC 12/04)

Gran Turismo 4

Playstation 2
Grafik 93 %
Sound 84 %
94 % Spielspaß

Der wahr gewordene Rasertraum lässt alle Gegner in Sachen Optik und Fahrspaß weit hinter sich.

VIDEO AUF DVD!

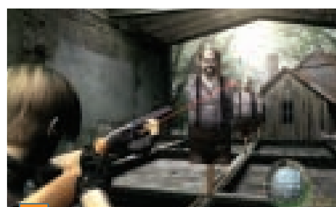
Resident Evil 4


NGC Falsche Wahl: Die wenig durchschlagskräftige Maschinenpistole eignet sich nicht für den Nahkampf. Setzt sie besser auf Entfernung und bei Gruppen ein.


NGC Daneben! Auf Euch zu fliegende Äxte pflückt Ihr mit ein wenig Übung und Zielwasser locker aus der Luft – eine akkurate Trefferabfrage macht's möglich.

Nach fast zehn Jahren Bildschirmpräsenz war es Zeit für einschneidende Veränderungen. Der liebgewonnene Cocktail aus vorberechneten Hintergründen, festen Kameraperspektiven, herumschlurfenden Zombies, gut platzierten Schockeffekten und derben Splattereinlagen hatte Staub angesetzt – auch wenn die beiden Gamecube-Episoden "Resident Evil" (ein aufgebohrtes Remake des ersten Teils) und "Resident Evil Zero" klasse Horror-Unterhaltung boten. Teil 4 musste also grundlegend Neues bieten, frische Fans gewinnen und treue Anhänger bei der Stange halten. Dieser Wendepunkt in der Serie verlangte nach kompetenter Federführung. Und so übernahm niemand Geringeres als "Resident Evil"-Vater Shinji Mikami die Regie bei dem heiklen wie langwierigen Projekt. Nach vier Jahren Entwicklungszeit, drei verworfenen Spielversionen sowie unzähligen Diskussionen über die künftige Marschroute der Horror-Reihe liegt das beeindruckende Ergebnis auch in deutschen Läden aus: unzensiert, tadellos PAL-angepasst und mit einem 'Leicht'-Modus ausgestattet.


NGC Die detaillierte, zoombare Karte lässt keine Infowünsche offen.


NGC Ballert auf Schießbudenfiguren, um Goodies zu bekommen.

Im Auftrag des Präsidenten

Für Leon S. Kennedy, einem der Protagonisten aus dem indizierten zweiten "Resident Evil"-Teil, ist es nichts weiter als ein Routineeinsatz: Sechs Jahre nach den grauenhaften Ereignissen in Raccoon City soll er Ashley Graham, die entführte Tochter des US-Oberhaupts lebend wiederfinden. Ein Hinweis führt ihn nach Europa, mitten in die spanische Pampa. Während die beiden Polizisten-Chauffeure noch einen schlechten Witz reißen, macht Ihr Euch in der Haut von Leon an die Erkundung der in Echtzeit dargestellten 3D-Umgebung. Die Renderkulissen früherer Teile haben ausgedient, Ihr könnt Euch nach Belieben umschauen, die beeindruckende Landschaft durchwandern respektive frei erforschen. Dabei verweilt die virtuelle Kamera hinter

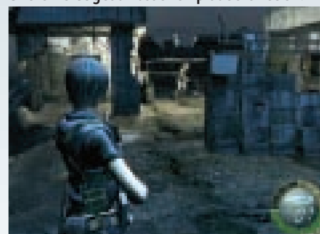

NGC Augen auf beim Hindernislauf! Fiese Bärenfallen knabbern nicht nur an Eurer Lebensleiste, sie stoppen Leon auch kurzfristig.

▪ ▪ ▪ Durchhalten lohnt sich ▪ ▪ ▪

Freispielbare Goodies in "Resident Evil 4"

Nach dem Durchspielen erwarten Euch nicht nur eine aufschlussreiche Statistik, Bonuskostüme und -waffen, es öffnet sich auch ein Zugang zu zwei netten Minispielen. In 'The Mercenaries' ballert Ihr Euch auf High-Score-Jagd wüst durch vier Szenarien – als Belohnung gibt's weitere Charaktere. 'Assignment Ada' schließlich lässt Euch in die Haut der namensgebenden Polygon-Schönheit schlüpfen und eine abgeschlossene Episode erleben.








NGC Wer mit derben Splattereffekten und Blutfontänen seine Probleme hat, sollte von "Resident Evil 4" Abstand nehmen. Wer mit Bildschirmgewalt umgehen kann, darf dagegen bedenkenlos zugreifen.


NGC Kein Durchkommen: Solche Blockaden lassen sich in der Regel mit einem simplen Schalterrätsel beheben.


NGC In der Haut von Ashley seid Ihr meist auf Fluchtmanöver beschränkt.

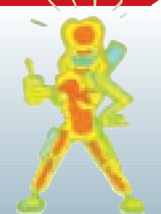
Leons Rücken, wechselt bei Bedarf dezent den Blickwinkel, um mehr Dramatik zu erzeugen und zoomt beim Zücken einer Waffe näher an Euer digitales Alter Ego heran – auf diese Weise zielt es sich leichter.

Action-Festival

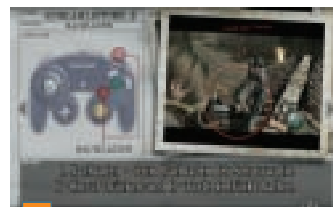
Letztere Erfahrung macht Ihr schon nach kurzer Zeit, spätestens wenn sich über ein halbes Dutzend verrückt gewordener Dorfeinwohner mit in die Höhe gereckten Mistgabeln sowie gezückten Messern geifernd auf Euch stürzen. Dann heißt es auf Knopfdruck blitzschnell die gewählte Wumme zücken, via Analogstick und Laserpointer-Unterstützung zielen und abdrücken. Penibles Anvisieren mit wenig streuenden Waffen sollte oberste Priorität genießen. Nicht nur, weil Ihr so die Chance auf die berühmt-berüchtigten Headshots erhöht, sondern dank der akribisch arbeitenden Kollisionsabfrage auch wiederholt Euer virtuelles Leben rettet. Den Feinden ihre schrecklichen Mordwerkzeuge aus den Händen schießen, auf Leon zufliegende Äxte aus der Luft ballern, Gegner mit Beinschüssen wirkungsvoll stoppen oder den einzig verwundbaren Punkt verletzen – dank der gelungenen Kombination aus millimetergenauer Steuerung und exzellentem Trefferzonen-System ein ebenso leichtes wie vergnügliches Unterfangen.

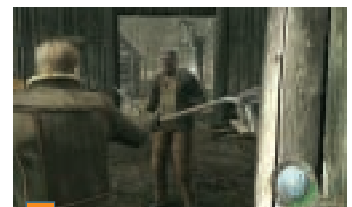
Den zahllosen, vielgestaltigen Horror-Wesen könnt Ihr mit Leons Standardwaffen (Messer sowie Pistole) auf den Leib rücken. Wer die Augen offen hält, findet auch weitere Bleispritzen wie Schrotflinte und die lediglich ein Projektil fassende Bazooka. Richtig spannend wird es aber, wenn Ihr dem fahrenden Händler über den Weg lauft. Der obskure Mantelträger bietet allerlei nützliche Waren feil – natürlich nur gegen bare Münze. In seinem Shop findet Ihr neben Heilsprays und Waffenaufsätzen je nach Spielstufe verschiedene Wummen. Ob Magnum-Revolver, Sniper-Rifle, Maschinenpistole oder Haftminen verschießendes Hightech-Gewehr –

Janina Wintermayr



Als "Resi"-Fan der ersten Stunde war ich anfangs schon etwas enttäuscht: keine heiß geliebten Moder-Zombies, keine kniffligen Rätsel. Doch schon der fulminante Auftakt reichte aus, um alle Zweifel wegzufegen. Capcoms generalüberholte Monsterhatz punktet mit seiner actionlastigen Gangart, der prachtvollen Grafik und einer nervenzerreißenden Atmosphäre, die einen bis zum Ende nicht mehr loslässt. Selbst gestählte Horror-Profis können sich dem erbarmungslos spannenden Ambiente nicht entziehen. Allerdings warne ich vor dem 'Leicht'-Modus der deutschen Version: Dank ausreichend Munition, stoischer Gegner und Heilkräuter in Massen verpassen Hasenfuß-Spieler ein überragendes Gruselerlebnis.


NGC Das Nachladen funktioniert elegant auf Knopfdruck.


NGC Ebenfalls gut gelöst: Via L-Taste zückt Leon sein Kampfmesser.



NGC Bekommen Euch Feinde zu fassen, heißt es kräftig am Analogstick rütteln. Wer das 'Abschütteln' verpennt, bezahlt mit dem Leben.


NGC Diverse Granatenarten (hier die Feuervariante) erledigen oder stoppen ganze Angreifer-Trupps.





NGC Upgrades verhelfen Euren Waffen zu mehr Power.



NGC Schafft Platz im Itemkoffer, um gekaufte Wummen unterzubringen.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 4. Quartal
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC März

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
- brillante Optik
- exzellente Panikatmosphäre
- abwechslungsreiche Schauplätze
- intelligente wie fordernde Gegner
- hervorragendes Leveldesign

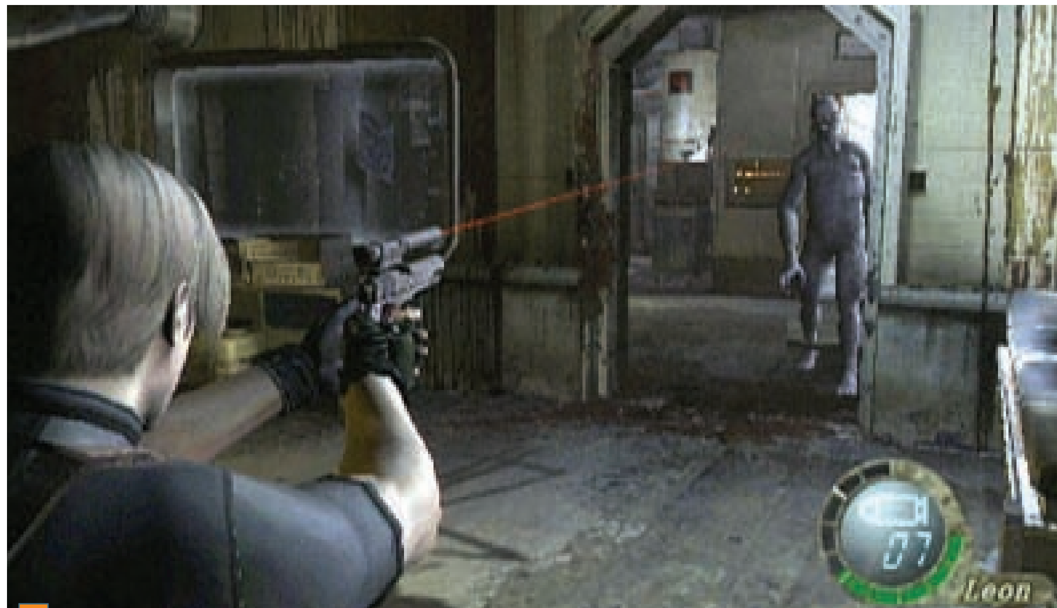
Contra
- nervige 'Instant'-Tode

Alternativen:
- PS2: Cold Fear (Test auf Seite 58)
- Xbox: Cold Fear (Test auf Seite 58)
- NGC: Resident Evil Zero (87%, MAN!AC 03/03)

Resident Evil 4

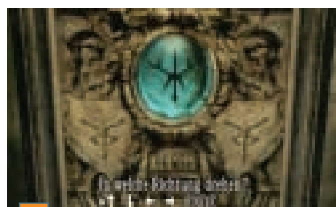
Gamecube
Grafik 93 %
Sound 89 %
92% Spielspaß

Horror-Referenz: Grafik, Atmosphäre und Spieldesign setzen Genre-Maßstäbe.



NGC Die 'Regenrators' gehören zu den unheimlichsten Monstern, die je über die Mattscheibe gelaufen sind. Bei diesen harmlos aussehenden Burschen wird Euch das Herz in die Hose rutschen – garantiert!

die Auswahl ist riesig. Zumal sich nahezu alle Ballermänner in den vier Kategorien Feuerkraft, Feuergeschwindigkeit, Ladegeschwindigkeit und Kapazität upgraden lassen. Da kommen schnell Begehrlichkeiten auf: Doch selbst wenn Ihr das nötige Kleingeld besitzt, liegt die Traumwaffe noch lange nicht in Leons Händen. Nur wenn genügend Platz im in Kästchen unterteilten Inventarkoffer vorhanden ist, könnt Ihr zuschlagen. Entweder sortiert Ihr die mitgeführten Gegenstände clever um, werft weniger wichtige Dinge dauerhaft weg oder verscherbelt sie an den Trödler (die altbekannten Aufbewahrungskisten wurden von den Entwicklern eingemottet). Die bessere Alternative heißt jedoch 'größerer Behälter mit mehr Itemslots' – ebenfalls beim Händler erhältlich.



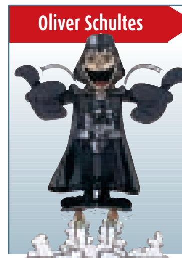
NGC Enttäuschend: Die Rätsel sind durchweg viel zu simpel ausgefallen.

Episoden-Horror

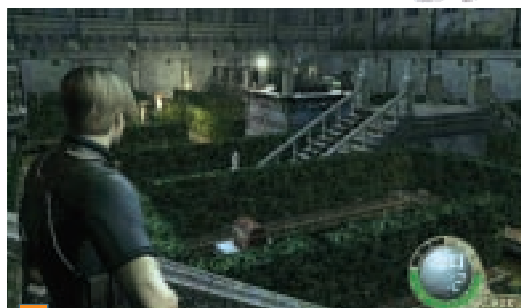
Insgesamt sechs Abschnitte mit mehreren Unterkapiteln müsst Ihr in "Resident Evil 4" meistern, um nach etwa 20 Spielstunden den Abspann zu sehen und die Hintergründe der rätselhaften Vorgänge in Spanien zu verstehen. Dann habt Ihr nicht nur gegen hunderte schlaue Standard-Gegner und noch cleverere Bosse gekämpft, ein gigantisches Schloss sowie einen unheimlichen Laborkomplex erforscht und zahlreiche Simpelrätsel gemeistert. Ihr dürft Euch auch rühmen, knallharte, mitunter aus dem Nichts auftauchende 'Quick Time Events' (drückt vorgegebene Tastenkombinationen blitzschnell nach) überstanden und Ashley sicher durch das Abenteuer geleitet zu haben.

Im Gegensatz zum US-Original ist dies dank neuem 'Leicht'-Modus nicht mehr ganz so happig. Faire Rücksetzpunkte, genügend Speichermöglichkeiten und ein adaptiver Schwierigkeitsgrad – spielt Ihr schlecht, ergattert Leon u.a. mehr Munition und umgekehrt – halten den Frustlevel auf akzeptablem Niveau. Ebenfalls lobenswert: der 60Hz-Modus sowie die coole englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. *os*

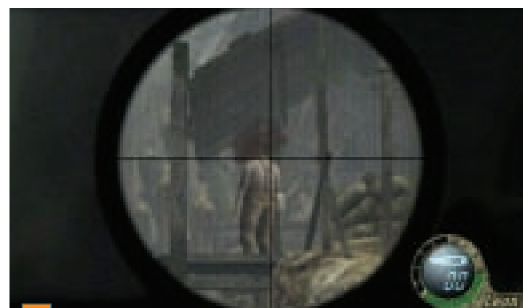
Oliver Schultes



Alles richtig gemacht! Statt die dezent altbackene "Resident Evil"-Rezeptur weiter auszuschlachten, verordneten Shinji Mikami & Co. Teil 4 eine notwendige, radikale Frischzellenkur. Die Konzentration auf die Action-Komponente sorgt für einen rasant-packenden Spielverlauf mit weniger Schockmomenten als in früheren Episoden. Als Ausgleich gibt's einen permanent hohen Paniklevel, der das ganze Abenteuer über anhält und eine eigenwillige, einzigartige Atmosphäre schafft. Die brillante Optik, der tadellose (Surround-)Sound und die hervorragend designten Gegner komplettieren das Konsolenkunstwerk. Für mich steht daher fest: "Resident Evil 4" ist ohne Übertreibung das beste Horrorspiel seit die Bildschirmpixel das Bluten lernten!



NGC Perfekt gepflegt, aber mit tödlichem Geheimnis: der Schlossgarten in Labyrinthform.



NGC Action-Standard: Mit den Sniper-Gewehren erledigt Ihr Feinde aus sicherer Entfernung.



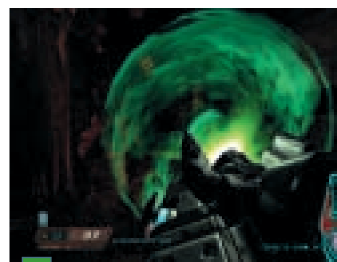
Doom 3



XB Gegner sind grundsätzlich nicht von vornherein anwesend, sondern werden erst in den Raum gebeamt, sobald Ihr Euch über unsichtbare 'Schalter' bewegt.



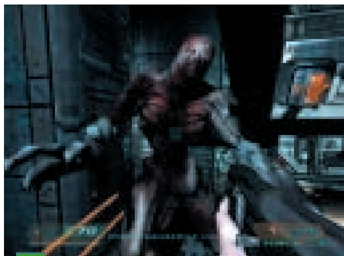
XB Die Hölle hat mehr zu bieten als ein paar blutige Untote: Gigantische Dämonen springen durch ein Dimensionstor zur Marsstation und trachten dem einsam kämpfenden Spieler nach dem Leben.

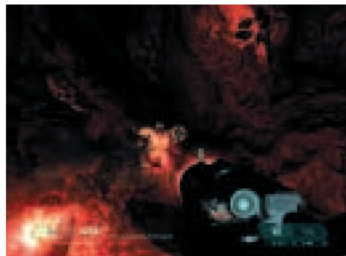


XB Wer zu lange den Abzug der BFG hält, jagt sich selbst in die Luft.

Doom (zu dt. Schicksal, Verhängnis): Nur wenige Spieletitel stehen derart exemplarisch für den vermeintlich negativen Einfluss digitaler Unterhaltung, für sinnlose Gewalt und blutrünstiges Gemetzel. Höchstens Midways Fatality-Prügeleien aus der "Mortal Kombat"-Reihe können beim Negativ-Image mit dem Ego-Shooter-Oldie mithalten. Dabei war das erste, immer noch indizierte PC-"Doom" 1993 trotz aller Kritikwürdigkeit ein Meilenstein der Spielegeschichte, denn das schnelle 3D-Actionspiel bot zum ersten Mal Vierspieler-Deathmatches und legte damit das Fundament für moderne Online-Unterhaltung mit "Counter-Strike" oder "Halo 2".

Über eine Dekade ist seitdem vergangen, der technische Fortschritt hat die Darstellung der "Doom"-Gewalt expliziter und ein neues Jugendschutzgesetz den dritten Teil der Action-Saga (ab 18 Jahren) frei zugänglich gemacht. Am Spielprinzip selbst hat sich aber bei der Mitte 2004 erschienenen PC- und bald erhältlichen, nahezu inhaltsgleichen Xbox-Variante nichts getan: Auch "Doom 3" lebt von geradliniger Action, Schockeffekten und bedrückender 'Einsam gegen alle'-Atmosphäre – wer eine komplexe Story, ausgefeilte Charaktere oder eine Beschäftigung für sein Hirn sucht, ist hier fehl am Platz.





XB Wie Du mir: Erst kommen die Dämonen auf die Erde, dann dreht Ihr den Spieß um und räumt in der Hölle mit dem teuflischen Pack auf.

Mars Attacks

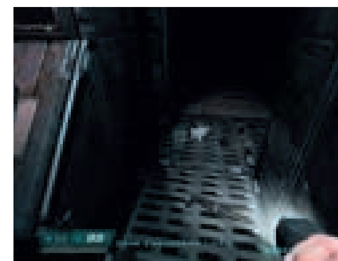
Und so geht es bei "Doom 3" auch in kürzester Zeit zur Sache: In der Rolle eines bärbeißigen (und natürlich zwangsversetzten) Zukunftssoldaten meldet Ihr Euch in der Mars-Filiale der Union Aerospace Corporation zum Dienst. Das multiplanetare Firmen-Konglomerat betreibt auf dem roten Planeten eine Forschungseinrichtung, in der Geheimniskrämerei an der Tagesordnung ist. Kein Wunder – schließlich wird hier nach Möglichkeiten gesucht, durch Dimensionssprünge bei kosmischen Fernreisen Zeit und Energie zu sparen, und natürlich ist den Wissenschaftlern bereits ein Durchbruch gelungen. Dummerweise können das auch einige Dämonen von sich behaupten: Irgendwie ist beim Herumexperimentieren ein Dimensionstor aufgegangen, durch das nun allerlei garstige Kreaturen in die Welt der Menschen strömen. Knapp fünf Minuten nach Eurer Ankunft – Ihr bringt gerade mal die Ausgabe von Pistole und Panzerweste hinter Euch – bricht also sprichwörtlich die Hölle los, und die nächsten 15 Spielstunden wird sich an dieser bedrohlichen Situation auch nichts ändern.

Trotz kontinuierlichen Gemetzels gleicht Euer Kampf gegen blutbefleckte Zombies, bleiches Krabbelgetier oder haushohe Tentakel-Titanen niemals einem kopflosen und blinden Niedermähen von Gegnerhorden. Denn die Umgebung ist fast immer kompakt konstruiert (die erste Hälfte des Spiels findet in den engen Räumen und schmalen Gängen der Marsstation statt), die Munition ständig knapp und jeder einzelne Feind auf pedantische Weise so hinterhältig wie möglich platziert.

Die "Doom"-Action läuft sehr strukturiert ab: Mit der Waffe im Anschlag betretet Ihr einen verwinkelten



XB Grandiose Gruselatmosphäre: Schleimiges Gewebe überzieht die Wände, Leichen liegen herum, Kerzen und ein Pentagramm markieren die Stelle, an der im nächsten Moment einige üble Kreaturen erscheinen werden.





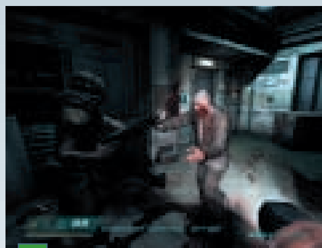
XB Munition und Datenspeicher sammelt Ihr auf dem Mars in rauen Mengen.

Raum, der wegen sparsamer Beleuchtung etliche düstere Ecken aufweist. Habt Ihr eine bestimmte Stelle passiert, taucht plötzlich eine Kreatur aus der Tür, einer Geheimwand neben oder einem Versteck hinter Euch auf und greift mit dämonischem Grunzen und Stöhnen an – manchmal wollen Euch die Entwickler aber auch nur erschrecken und führen Euch mit einem Knistern des Funkgeräts an der Nase herum. Wer aus Furcht ins Ungewisse stürmt, triggert immer mehr Feinde und kommt in der Übermacht um, weshalb planvolles Erlegen der Gegner und bedächtiges Voranschreiten die einzig sinnvolle Vorgehensweise ist. Zu Anfang knüppelt Ihr die Zombies am besten mit Eurer Taschenlampe, das spart wertvolle Kugeln und Zeit – zwar wird via weißem Knopf flink zwischen aktueller Waffe und Stableuchte gewechselt, steht Ihr dem auftauchenden Feind aber zu nah, hat er Euch flugs eine blutige Ohrfeige verpasst. Frust-sensible Naturen haben allerdings nichts zu befürchten: Eine Quicksave-Funktion erlaubt allerorts und jederzeit die flinke Speicherung des Spielstands.

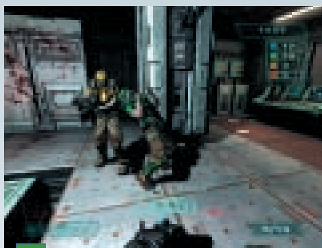
Neben Fäusten, Lampe, Handgranaten und Pistole richtet Ihr acht weitere Waffen gegen das teuflische Pack. Der Großteil davon ist konventionelles Shooter-Werkzeug: Die Schrotflinte räumt im Nahkampf auf, die MP ballert schnell und mittelweit, die Chaingun pumpt auch große Gegner um, sobald sie mit leichter Zeit-Verzögerung in Schwung gekommen ist. Hinzu kommen im späteren Spiel Plasmagewehr, Raketenwerfer und eine gut versteckte BFG (kurz für 'Big Fucking Gun', macht ihrem Namen übrigens alle Ehre). Ein "Doom"-Klassiker ist die Kettensäge, der ausgedehnte Ausflug in die Feuer der Hölle wird zudem mit dem 'Soulcube' belohnt: Dieses unchristliche Artefakt lädt sich durch getötete Gegner auf und wird anschließend auf Dämonen geschleudert – deren Ableben bringt dann ein paar Punkte auf Euer Gesundheitskonto. Lebenskraft spenden auch Medi-Kits, die Ihr ebenso einsammelt wie Munitionskisten oder Rüstung. Viele dieser Goodies sind in Schränken weggesperrt, die mit dreistelligen Zahlencodes geöffnet werden. Diese wiederum bekommt Ihr aus Datenspeichern verstorbenen Personals, die Ihr in Euer PDA ladet, um indiskret in privaten E-Mails zu stöbern und Sprachbotschaften abzuhören.

▪ ▪ ▪ Multiplayer-Bonus ▪ ▪ ▪

Im Doppelpack gegen Dämonen und Dunkelheit



XB Pack mal mit an! Im Coop braucht's Nachsicht und Nerven.



XB Bis zu vier Spieler bekämpfen sich beim flotten Deathmatch.

Via System Link oder Xbox Live könnt Ihr auch an der Seite eines menschlichen Marines Mars und Hölle bereisen. Allerdings unterscheiden sich die 20 Coop-Levels stark von den Solo-Missionen. Natürlich wurden Texturen, Monster und Einrichtung recycelt, der Aufbau der Szenerien aber komplett verändert. Im Coop gibt es viel mehr düstere Bereiche und stockdunkle Ecken – so sind die beiden Spieler wirklich zur Teamarbeit gezwungen. Während der eine Mars-Kämpfer mit der Taschenlampe den Weg weist, schlägt sich sein Kollege mit den auf Schritt und Tritt auftauchenden Kreaturen herum. Neben der kooperativen Variante dürfen sich maximal vier Teilnehmer in flotten Deathmatch-Runden vergnügen. Die Karten gleichen denen der PC-Version und sind damit zwar hübsch, aber spärlich.



XB Gemeinsam stark: Im umfangreichen Coop-Modus leuchtet ein Spieler den Weg, während der andere für schmerzfreies Weiterkommen sorgt.



XB Herrliche Echtzeitschatten sorgen für packende Atmosphäre und beeindruckende Szenerien.



XB "Doom 3" mag spielerisch frei von Innovationen und Anspruch sein – eindringliche Bilder, passende Soundeffekte und perfekte Inszenierung schicken Euch aber für etliche Stunden auf einen mitreißenden Horrortrip.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		4	
Online		4	

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox April
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
Website: www.doom3.com

Pro
+ grandiose Gruselatmosphäre
+ umfangreicher Solo-Modus
+ beeindruckende Echtzeitbeleuchtung
+ witzige Coop-Kampagne

Contra
- im Kern monotones Gemetzel
- komplett in Englisch

Alternativen:

PS2	**Killzone** (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**Halo 2** (91%, MAN!AC 01/05)
NGC	**Timesplitters Future Perfect** (Test auf Seite 84)

Doom 3

Xbox
Grafik 92 %
Sound 90 %
88% Spielspaß

Technisch beinahe perfekter Horror-Shooter für Freunde seichter Action und gewalttätiger Bilder.

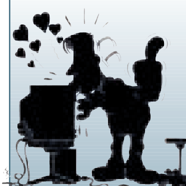
Das Licht macht's

Dass das Spielprinzip von "Doom 3" seicht und gleichförmig ist, lässt sich schwerlich leugnen – diese Untugend wird aber durch eine unglaubliche Atmosphäre wettgemacht. id Soft bzw. die Xbox-Umsetzer Vicarious Visions inszenieren ihren Ego-Shooter mit effektvoller Grafik, psychologisch geschickt gesetzten Sounds und perfektem Timing als dauergruselige Marathon-Geisterbahn.

"Doom 3" lebt von den dunklen Ecken, die im Lichtkegel der Taschenlampe ihr Geheimnis offenbaren – sei es eine grausam verstümmelte Menschenleiche oder ein blutgieriger, vieläugiger Dämon. Diese bedrückende Atmosphäre und nervenzerreißende Spannung kommt dank dem technischem Geschick der Entwickler nicht nur beim PC-Original, sondern auch auf der Microsoft-Konsole auf. In puncto Texturen-Vielfalt und -Details sowie Spiegeleffekte sind Vergleiche mit der Grafikperle "Riddick" angebracht. Hinzu kommt die wunderbare Echtzeitbeleuchtung, ohne die die dichte Horror-Atmosphäre in der Mars-Station kaum in Szene gesetzt werden könnte. In der Hölle warten hingegen rotglühende Lava und lodernde Feuer auf den um sein Leben kämpfenden Spieler. Und das Getier, das ihm in den satanischen Sphären nach dem Leben trachtet, wird von Level zu Level bizarrer im Aussehen. Beim Charakter- und Kulissendesign leisten die "Doom 3"-Macher wirklich ganze, manchmal etwas krank anmutende Arbeit.

Dank geringer inhaltlicher Änderungen und einer gut umgesetzten Pad-Steuerung ist die Konsolen-Variante nicht weniger spielenswert als das PC-Vorbild. Der einzige technische Makel der Xbox-Version ist die wegen der Fülle von Texturen und Effekten niedrige Bildrate. Doch obwohl Ruckeln normalerweise das Todesurteil für einen Shooter bedeutet, sollten sich hier auch penible Framerate-Freaks vergnügen können, schließlich ist die Dämonen-Ballerei keine rasante Schlachtplatte, sondern ein liebevoll arrangiertes Horror-Buffet. *sf*

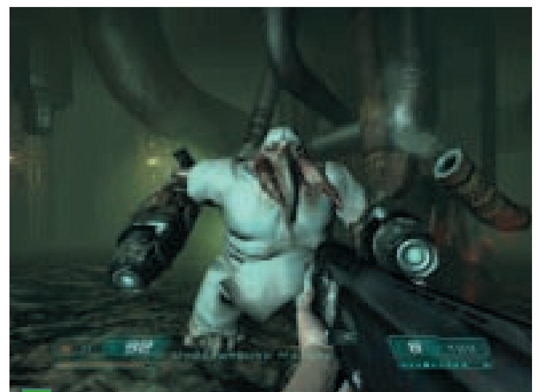
Stephan Freundorfer



Hier sind also die Grenzen der Xbox: Technisch und in der Präsentation gehört "Doom 3" zum Besten, was ich jemals auf Konsole erleben durfte. Zwar wird die üppige Optik mit all ihren Details, Effekten und Lichtspielereien durch niedrige Bildrate erkauft, wirklich gestört hat mich das aber nirgends. Dieser Ego-Shooter punktet nun mal nicht mit Rasanz, sondern durch Atmosphäre, und davon gibt's wirklich reichlich. "Doom 3" ist gruselig, bietet hinterhältige Schreckmomente und eine bizarre Höllen-Szenerie – Grafik, Sound und Spielfluss sind exakt aufeinander abgestimmt und bescheren packendes Horror-Feeling, das zwischen Abgestoßen- und In-den-Bann-gezogen-Sein oszilliert. Auch der Umfang mit den zur PC-Version leicht abgewandelten Solo-Missionen, dem kurzweiligen Coop-Modus und den amüsanten Deathmatches verdient dickes Lob. Dennoch lässt sich "Doom 3" nicht jedermann uneingeschränkt ans Herz legen: Wer nicht auf Blut und Horror steht und auch nur ein Quäntchen spielerische Abwechslung vom 3D-Gemetzel erwartet, der wird dieses Spiel einfach nur dumm finden – auch wenn ihn die Optik noch so sehr beeindruckt.



XB Auch die einstigen Bewohner der Marsstation wunderten sich, was sie mit der Lieferung Motorsägen anfangen sollen.



XB Zwischengegner mit Maultentakeln und Raketenarmen: Vier der bleichen Riesen greifen Euch in der Kanalisation an.

VIDEO AUF DVD!

Cold Fear

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	-	-	
Online	-	-	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Darkworks, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Website: www.coldfeargame.com

Pro
+ gelungenes Wetterfeature
+ atmosphärische Grafik
+ tolle Schockmomente

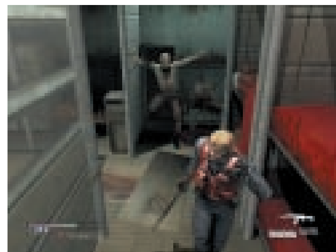
Contra
- neigt zur Eintönigkeit
- keine Levelkarte
- vorhersebare Story

Alternativen:
PS2: The Suffering (76%, MAN!AC 07/04)
Xbox: The Suffering (76%, MAN!AC 07/04)
NGC: Resident Evil 4 (92%, Test auf Seite 50)

Cold Fear

Playstation 2: Grafik 82 %, Sound 81 % – 75% Spielspaß
Xbox: Grafik 80 %, Sound 81 % – 75% Spielspaß

Zombie über Bord! Marines Horror-Abenteuer mit schicken Wettereffekten und heftigen Splattereinlagen.





XB Schreck lass nach: Die Monster springen aus Schränken und Euch ins Kreuz.

Seit kurzem dominiert Capcoms Gamecube-Grusel "Resident Evil 4" das Schocker-Genre. Was aber machen PS2- und Xbox-Besitzer? Auf Umsetzungen hoffen oder doch lieber zu Ubisofts feuchter Horror-Alternative "Cold Fear" greifen? Fällt Eure Wahl auf Letzteres, könnt Ihr neben der Digi-Wumme auch den virtuellen Regenmantel einpacken.

Der Sturm

Wettertechnisch sieht's bei Darkworks' Grusel-Action alles andere als rosig aus: Unbarmherzig tobt ein heftiger Sturm über den Bildschirm und durchweicht Protagonist und Küstenwachenmitglied Tom Hanson bis auf die wasserdichte Unterwäsche. Für weiche Knie sind an Bord des russischen Walfängers jedoch ganz andere Faktoren als das Wetter verantwortlich. Auf dem ominösen Fischerschiff trifft Tom nicht nur auf einen Trupp schwer bewaffneter Söldner; auch Zombies und tintenfischartige Parasiten wollen dem blonden Helden an die Rettungsweste. Nur gut, dass sich Euer Lebensretter mit Wummen auskennt: Ob Automatik-Gewehr, Schrotflinte oder Flammenwerfer – Blei und Feuer verträgt die untote Brut denkbar schlecht. Allerdings empfiehlt es sich genau zu zielen, denn gegen Zombies hilft – wie Horror-Veteranen wissen – nur ein Kopfschuss. Beim Gros der Waffen erleichtert daher ein Laserpointer punktgenaues Anvisieren. Für Scharmützel mit besonders vielen Gegnern greift Ihr dagegen zur chemischen Keule und lockt die unmenschlichen Gegner mittels Harpunengeschoss von Euch weg. Fiese Naturen feuern die Pfeile auf Söldner und ergötzen sich am brutalen Kampf der Gegner. An derben Splattereffekten und literweise Polygonblut haben die Entwickler nicht gespart. Vom Schiff geht's schließlich auf eine Ölbohrinsel. Trotz größerem Schauplatz wandern "Cold Fear"-Zocker auch hier auf linearen Pfaden: Rennt aus festen Kameraeinstellungen durch düstere Gänge, trotzt stürmischen Wetter-Passagen und ballert Zombies und anderes Getier über den Haufen. Einzig das Schwanken des Schiffes fehlt. Gewaltige Wellen können Euch aber auch hier von Bord spülen. *jw*



PS2 Ein falscher Schritt und die raue See reißt Euch in den sicheren Tod. Zusätzlich erschweren die im Sturm schwankenden Plattformen das Zielen.

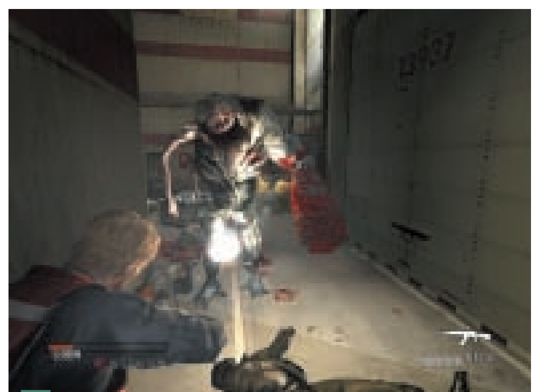
Janina Wintermayr



Kein zweites "Resident Evil 4", aber eine gelungene Grusel-Alternative: Gerade zu Spielbeginn versprüht "Cold Fear" dank gut platzierter Schockmomente und stimmungsvoller Düstergrafik verheißungsvolle Schauder-Atmosphäre. Leider verkommt der Hochsee-Horror später zur plumpen Zombie-Ballerei – woran zum Teil die schwache Story Schuld hat. Zudem bekommt Ihr außer dem genretypischen Kanonenfutter kaum andere Monster vor die Flinte. Zwischengegner machen sich sogar komplett rar. Glücklicherweise endet Ubisofts Zombiejagd, bevor es langweilig wird. Lohnenswert ist "Cold Fear" vor allem wegen der exzellenten Wettereffekte und deren Auswirkungen aufs Spielgeschehen: Lasst Euch von Wind und Wellen nicht ins rauhe Meer spülen.



PS2 Hetzt mit dem Zombie-Lockstoff in den Harpunen-Geschossen Untote und russische Söldner aufeinander.



XB Neben dem Endgegner ist dieses grässliche Monster das größte Vieh im "Cold Fear"-Mutanten-Stadl.



MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Features: Übersetzungs-Pannen, Hacker-Spiele, Arcade-Kuriositäten
Next Level: PS3-Herz enthüllt
Web-Tipp: Videospiel-Jobsuche
Retro: Mega Drive, Game & Watch
Retro-Anzeige: Altered Beast

Heft im Heft

HACK'N'PLAY

Von "Hacker" und "DFÜ-Adventure" bis zu "Xenosaga" und ".hack": Die Geschichte der Hacker-Spiele

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.





Lost in Translation

GUT GEMEINT IST NICHT IMMER GUT GEMACHT: MAN!AC SPÜRT SKURRILE ÜBERSETZUNGS-MACKEN BEI VIDEOSPIELEN AUF.

>>> Zu Beginn der elektronischen Zocker-Ära war Eindeutschung kein Thema: Arcade-Automaten und erste Konsolen wie Atari VCS, Colecovision & Co. setzten auf actionlastige Kost, die ohne viele Worte auskam. Die umfangreichen Text-Adventures von Infocom für diverse Heimcomputer wiederum wagten sich erst gar nicht an anderssprachige Fassungen: Zum einen bestand beim potenziellen Zielpublikum nicht ausreichend Interesse, um den nötigen Aufwand zu rechtfertigen. Zum anderen drohte dank komplexem Parser-System die Problematik einer anderen Grammatik. Entsprechend beschränkten sich die wenigen doch erfolgten Umsetzungen auf Grafikadventures, die in der Regel mit Zwei-Wort-Kommandos auskamen.

"Drücken Sie A, um den Sicherungsspiel Schlitz zu verursachen"

– Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln (Xbox)

Auf den Geschmack von zünftig eingedeutschten Titeln kamen einheimische Spieler unter anderem durch die legendären "Monkey Island"-Abenteuer von LucasArts, für die der heutige Xbox-Mann Boris Schneider-Johne sorgte. Der Sprachwitz, mit dem Guybrush Threepwoods Erlebnisse vermittelt wurden, zeigte den Weg in die Zukunft. Bei Nintendo lernte man diese Lektion sehr früh, weshalb bis heute eine meist sehr gut gelungene Lokalisierung für alle Titel Pflicht ist.

"uptklangeinstellungen wie Lautstärkeausgleich konfifurieren"

– Metropolis Street Racer (Dreamcast)

Den endgültigen Durchbruch für professionelle Übersetzungen brachte das CD/DVD-Zeitalter von Playstation & Co.: Auf die Silberlinge passen so viele Daten, dass immer mehr Entwickler zu umfangreichen Filmsequenzen und gesprochenen Dialogen greifen und damit der Sprache eine zunehmend wichtigere Rolle zukommt.

"Und 14 massiverer Tanz verfolgt"

– Dance: Europe (PSone)

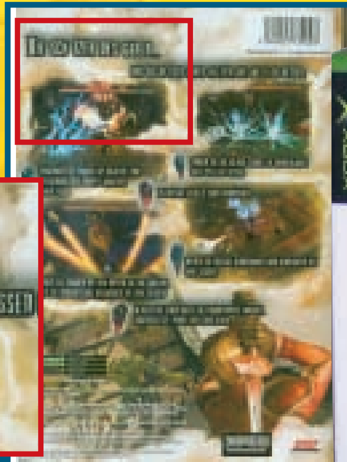
Um alle potenziellen Käufer anzusprechen, ist eine deutsche Fassung hierzulande unumgänglich, wie die Verkaufszahlen belegen – gänzlich übersetzte und idealerweise synchronisierte Fassungen finden immer mehr Abnehmer, selbst wenn sich Englischkundige gelegentlich über schludrige Anpassungen und amateurhafte Sprecher wundern.

"Hohe Kerbe"

– Play It Pinball (PS2)

Letzteres ist ein Thema für sich, weshalb wir uns auf diesen Seiten auf schriftliche Ausrutscher konzentrieren: Die vorgestellten Beispiele haben meist gemeinsam, dass die komplette Übersetzung ordentlich bis sehr gut ausfiel, aber einzelne Aspekte davon zum Schmunzeln oder Stirnrunzeln anregen – viel Spaß damit! *us* <<<







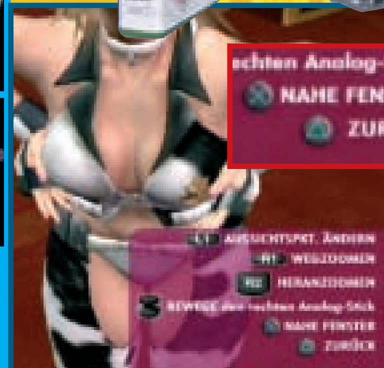


Deutsche Packungen sind gern gesehen, dumm wird's nur, wenn sich Fehler einschleichen. Bei "Black Stone" (Xbox) stand der Verfasser des Rückseitentexts wohl auf Kriegsfuß mit Umlauten. Zum traditionellen Le-Mans-Rennen auf der PSone erfand Infogrames eine neue Zeiteinheit, die Gruselei "Obscure" (Xbox) wiederum tarnte sich in der Seitenansicht ohne Namen gleich gänzlich.

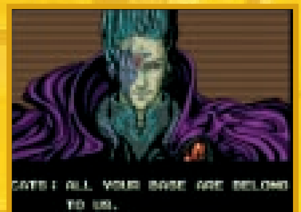




Ein Klassiker der Hoppla-Übersetzung: Das englische Wort 'Clear' wird allzu exakt übersetzt. So geschehen beim Knuddelhüpfer "Klonoa" (PSone) und in Konamis "Dancing Stage"-Reihe, wo bis dato jeder PS2-Teil unbeirrt an der Fehlinterpretation festhält.

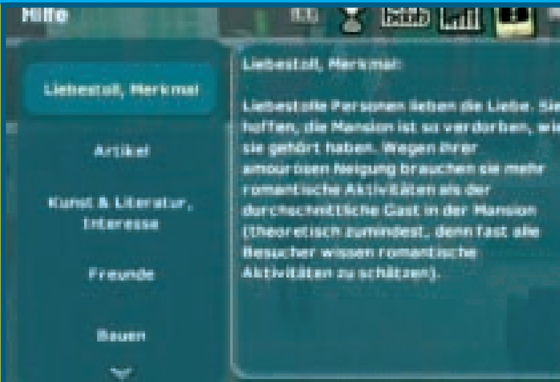


Auch wenn der Blick bei "Rumble Roses" (PS2) gelungen in eine andere Richtung gelenkt wird, sorgt die eigenwillige Eindeutschung eines Begriffs für Schmunzler: Hier erwischte jemand bei 'Close Window' genau die falsche Bedeutung.

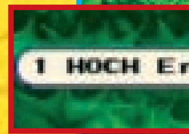


We Speak Engrish

Nicht nur bei uns finden sich regelmäßig skurrile Übersetzungsfehler, auch die Weltsprache Nummer 1 hat ihre Tücken: Besonders gerne kommen solche Macken vor, wenn schlampige Arbeit beim Anpassen japanischer Texte geleistet wird – als humoriger Fachbegriff werden derlei Missgeschicke als 'Engrish' tituliert. Der bekannteste Fall im Videospielsektor ist die Mega-Drive-Ballerei "Zero Wing" von Toaplan (1989, siehe Bild). Der kybernetische Schurke CATS verkündet überraschten Militärs im Intro seine Vormachtstellung mit dem denkwürdigen Satz "All Your Base Are Belong To Us".
Eigentlich grammatikalisch nur geringfügig verkehrt, entwickelte das prägnante Zitat vor einigen Jahren ein ungeahntes Eigenleben im Internet, wo der Slogan bei allen möglichen und unmöglichen Gelegenheiten Anwendung fand. Der Kult um CATS hat sich schon lange wieder beruhigt, aber in so manchem Spiel findet sich auch heute noch hier und da ein Zitat als Hommage.



Die sorgfältige Übersetzung des "Playboy: The Mansion"-Glossars (PS2) kann sich sehen lassen, wird aber durch einen Fauxpas über den Haufen geworfen: Die eingedeutschten Begriffe wurden nicht neu alphabetisch sortiert – das macht das Auffinden zum Glücksspiel.





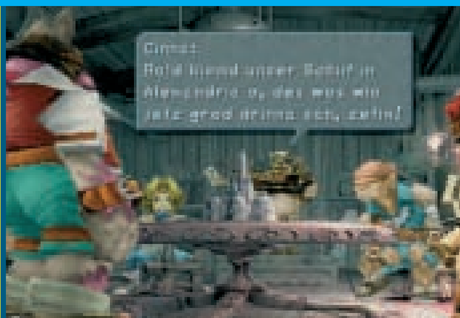


Und noch zwei Irrtümer aus der PSone-Ära: Bei "Rapid Racer" (unten) wurde aus 'Track' nicht das eigentlich passende 'Strecke', während in "Tombi" das klassische Arcade-Extraleben-Kürzel '1 up' durch die Übersetzung Verwirrung stiftet.

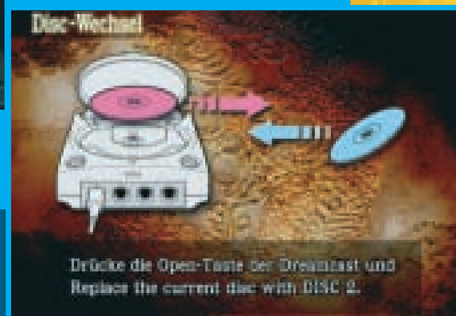




Die deutsche Sprache arbeitet mit längeren Wörtern und Sätzen als die englische. Plant man diesen Sachverhalt nicht von Beginn an ein, kommt unerwünschter Platzmangel mit skurrilen Nebeneffekten auf: "Dead or Alive 2" (PS2) löste das Problem durch verstümmelte Abkürzungen (so kriegt man 'Wiederholung' klein?), bei "MSR" (Dreamcast) gerät gleich das ganze Seitenlayout aus den Fugen.



Zwar faktisch nicht verkehrt, aber als mahnendes Beispiel ideal: Dialekt macht sich in Schriftform nicht gerade gut. Die bayrischen Zwerge von "Final Fantasy 9" wirken in der an sich stimmigen Fabelwelt deplatziert.

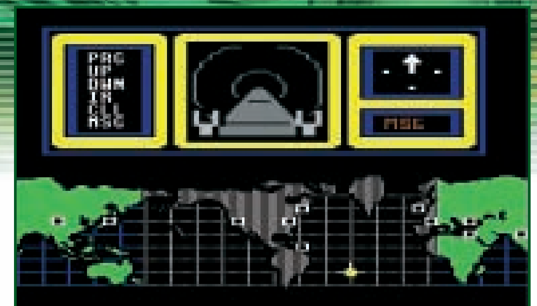


Auch kein unbekanntes Phänomen: Regelmäßig tauchen in Spielen Sätze auf, deren Übersetzung übersehen wurde – wie man allerdings bei "Shenmue" (Dreamcast) mittendrin aufhören kann, ist rätselhaft.

HACK'N'

DATEN STEHLEN, PASSWÖRTER KNACKEN UND ONLINE-SCHURKEN STELLEN: IN HACKER-SPIELEN MACHT IHR VIRTUELLE WELTEN UNSICHER!





Mit dem Nanobot durch den Datenhighway: "Hacker" (C64) ist innovativ, das Internet aber veraltet.



Minispione im kalten Krieg: In "Hackers 2" (C64) knackt Ihr die Rätsel der russischen Basis per Fernsteuerung.

>>> Wer Viren verbreitet, Sicherheitssysteme knackt und fremde Festplatten plündert, landet nicht selten hinter schwedischen Gardinen: Zum Glück gibt's einige Titel, mit denen Ihr die heldenhaften Abenteuer und niederträchtigen Schandtaten der Hacker ohne reale Konsequenzen nachahmen könnt. Je nach Genre und Anspruch müsst Ihr dabei aber bei Spielführung oder Realismus Abstriche machen: MAN!AC erforscht virtuelle Welten in Videospielen.



Das "DFÜ-Adventure" simuliert die Einwahl per Terminal-Programm: Ihr wählt fiktive Nummern, der C64 imitiert die passenden Modem-Geräusche.

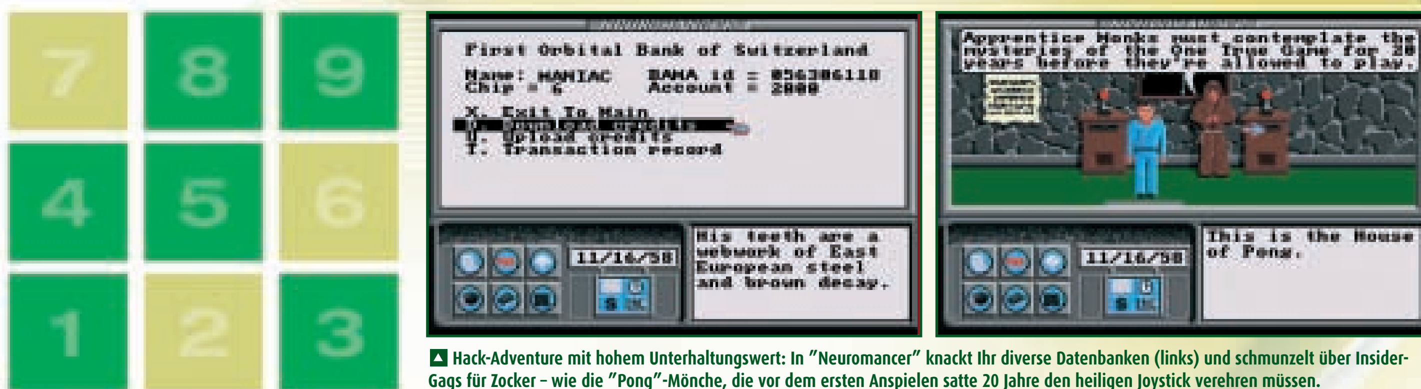
Datenhighway

Es ist gar nicht so leicht, das Hacken selbst in ein Spiel zu packen: Kreativer Intellekt und Erfahrung mit Sicherheitslücken sind das Handwerkszeug des Online-Freibeuters, die Abenteuerwelt das Internet. Erforderlich ist also eine Schnittstelle oder Benutzeroberfläche, die Spielern ohne technisches Wissen das komfortable Erforschen der Datenströme ermöglicht. Activisions Pionier "Hacker" (u.a. C64 und Amiga) benutzt dazu 1985 Miniroboter, die Ihr fernsteuert: Das Abenteuer beginnt mit einem kryptischen Log-on-Bildschirm, auf dem Ihr beliebige Passwörter eingebt. Nach wenigen Versuchen hilft der Zufall, ein Bug im Sicherheitssystem gibt Euch Zugriff auf Nanobot-Dateien. Diese Nanobots sind mit Videokamera und allerlei anderem Schnickschnack ausgestattet, mit denen sie Datenleitungen anzapfen sowie ihnen folgen können. Es handelt sich also um eine echte Hightech-Waffe, mit der Ihr in einem fiktiven Internet auf Verbrecherjagd geht – WWW war damals noch ein Fremdwort. Via Weltkarte und Tunnel-Optik erforscht Ihr die Gänge des Daten-Highways, durch Informationssuche erhaltet Ihr an Servern Passwörter für weitere Abschnitte. Die weltweite Verschwörung entdeckt Ihr aber erst im Laufe des Abenteuers, zunächst steuert Ihr ziellos durch die Gänge und erforscht die Grenzen – bis Ihr per Zufall auf ein Schlüsselerlebnis stoßt.

Das will der Nachfolger besser machen: "Hacker 2: The Doomsday Papers" empfängt Euch mit einem Briefing der CIA. Diesmal zuckeln die Minirobos durch einen russischen Militärkomplex, in dem Pläne zum Sturz der amerikanischen Regierung schlummern. Ihr knackt das Sicherheitssystem und dirigiert mit den Überwachungskameras die Robos durch

▲ Cyber-Abenteuer für Kids: In "Mega Man Battle Network" fungieren Datennetze als Dungeon-Labyrinth.

▲ Hacken über eine futuristische Benutzeroberfläche: In !Uplink: Hackers Elite" attackiert Ihr für Auftraggeber (links), das Kopfgeld investiert Ihr anschließend in schnellere PC-Elemente und Hacker-Software. Mit dem "Trace Tracker" lassen sich etwa Online-Spuren zurückverfolgen (rechts).



▲ Hack-Adventure mit hohem Unterhaltungswert: In "Neuromancer" knackt Ihr diverse Datenbanken (links) und schmunzelt über Insider-Gags für Zocker – wie die "Pong"-Mönche, die vor dem ersten Anspielen satte 20 Jahre den heiligen Joystick verehren müssen.

Verwaltungstrakte und Labors, um die Passwörter für die vier Tresore zu finden. Leider könnt Ihr diese wegen der primitiven Grafik nur als Standbild erfassen, künstliches Flackern erweckt den Schein von Echtzeit – mit aktueller Technik ließe sich das Spielprinzip deutlich anschaulicher realisieren.

CIA-Robos im Internet, das ist schon in den 80er-Jahren unglaubwürdig: 1989 lässt ein Amateurspiel deutsche C64-Freaks aufhorchen, das erstmals echtes Hacken nachahmt. Das "DFÜ-Adventure" von Nikolaus Heusler simuliert ein Terminal-Programm, mit dem man sich seinerzeit via Telefonadapter (Akustikkoppler) bei anderen Rechnern eingewählt hat. Ihr seid auf der Suche nach Eurem verschwundenen Freund, der Euch lediglich einen Notizzettel mit Telefonnummern, losen Zahlen und Wörtern hinterlassen hat. Ihr probiert die Nummern aus, die typischen Modem-Geräusche sowie Freizeichen werden vom Lautsprecher simuliert. Dann landet Ihr auf den Firmenrechnern von UPS und Poramis, die in einen Bestechungsskandal verwickelt sind – wer alle Fakten notiert und mögliche Namen und Passwörter ausprobiert, erhält Zugriff auf die verräterischen Dateien der Bösewichte.

Im 21. Jahrhundert sind Terminal-Programme veraltet, aber die Idee der Online-Simulation nicht: Der englische Entwickler Introvision entwirft 2001 in "Uplink: Hackers Elite" das Internet der Zukunft für Win-PCs. Nach dem Login landet der Spieler in einer futuristischen Benutzeroberfläche, hinter der ein Rollenspielsystem steht: In Foren besorgt Ihr Euch Hack-Aufträge, etwa das Stehlen und Manipulieren von Daten. Egal ob Firmengeheimnisse, Bankkonten oder Aktienkurse, keine Information ist vor Euch sicher. Mit den verdienten Moneten kauft Ihr neue Software, die etwa Passwörter knackt oder Eure Online-Identität über zahllose Umleitungen verschleiert. Auch für Echtzeit-Action ist gesorgt: Eure Opfer ergreifen Gegenmaßnahmen, Ihr müsst schnell zuschlagen, damit sie Euch nicht entdecken!

Hack-Adventures

So schön die Oberfläche auch aussieht, ohne endlose Tastatureingaben klappt bei einer Simulation gar nichts. Wer entspannt mit Maus, Stick oder Joypad spielen will, besorgt sich ein Rollenspiel und Adventure zum Thema Hacken: Hier steuert man wie in anderen Abenteuern Held oder Party durch eine futuristische Welt, in der es allerlei Computer und Netzwerke zu knacken gilt. Interplays Vorreiter "Neuromancer" erscheint 1988 für alle gängigen Homecomputer: >>>

Krieg auf Chips

Knacken kann man natürlich nicht nur die Software, sondern auch die Hardware: Im Action- und Rätsel-Mix "Chip War" (C64) fliegen zwei Spieler über Platinen und landen auf den Bauteilen wie Chips und Kondensatoren. Diese enthalten Schalttafeln, die Ihr unter Zeitdruck ordnet – bringt alle die Schaltkreise auf Spannung!

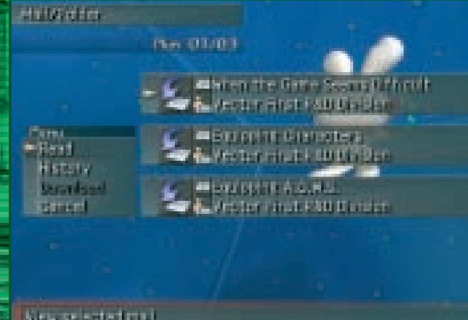


▲ Mit dem Jäger über die Hardware: Rainbow Arts' "Chip War" erscheint 1987 in der Spielesammlung "Antics".

HACK'N'PLAY





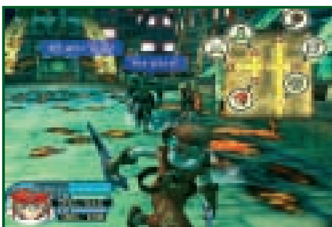


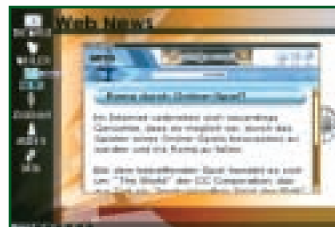
In "Xenosaga" knackt Ihr Rätsel mit Hilfe der virtuellen Realität: Per VR-Sessel (links) loggt sich Heldin Uzuki in den Cyberspace ein, Android KOS-MOS braucht nur umzuschalten (Mitte). Außerdem seid Ihr jederzeit mit dem Internet verbunden: Diverse Plugins wie der Mail-Browser (rechts) helfen Euch bei den Ermittlungen.

>>> Angelehnt an den gleichnamigen Science-Fiction-Roman von William Gibson erkundet Ihr aus der Seitenperspektive die Stadt Chiba, in der eine künstliche Intelligenz das Leben bestimmt – Polizeirobos werfen Euch gleich mal in den Knast! Die wüsten Straßen sind aber nur ein Teil des Abenteuers, Ihr könnt Euch in zahlreiche Terminals einloggen und dort etwa Geld abheben, Mails lesen und Daten downloaden. Natürlich geben die Datenbanken nicht alle Informationen preis: Mit Comlink-Software und Hacker-Hardware erkundet Ihr im Cyberspace-Modus die Sicherheitslabyrinthe – dabei stolpert Ihr zwischen den Fronten virtueller Freiheitskämpfer und der Software Enforcement Agency. Das klingt ernster als es ist, denn mit vielen Hinweisen auf andere Klassiker wie "Pong" und "Wasteland" lässt Euch das Abenteuer regelmäßig schmunzeln.

Ähnlich funktioniert 1998 Atlus "Devil Summoner: Soul Hackers" (PSone und Saturn), das in der Stadt Amami spielt: Hier entsteht gerade die virtuelle Welt Paradigm X, die allerdings erlesenen Beta-Testern vorbehalten ist. Ihr spielt einen Schüler, der sich zusammen mit seiner Hacker-Gruppe Spookies illegal Zugriff verschaffen will. Sobald der Login klappt, geschehen in der virtuellen Welt seltsame Dinge, Ihr erwehrt Euch schädlicher Programme und Seelendieben.

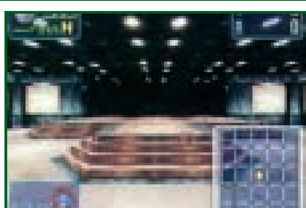
Weitaus niedlicher und weniger abgehoben ist Capcoms GBA-Serie "Mega Man Battle Network": Alle Episoden spielen in derselben Stadt, was grafisch nicht gerade für Abwechslung sorgt. Vom Toaster bis zur Stereoanlage ist hier alles vernetzt, das nutzen Schurken für Sabotage und Hijacking. Mit Held Lan loggt Ihr Euch in diversen Netzwerken ein, dann





Die vier ".hack"-Episoden drehen sich um das fiktive Online-Rollenspiel "The World" (links), das Spieler ins Koma schickt. Ihr besucht die Spieleserver, plaudert mit Zockern sowie Admins und recherchiert in Foren, E-Mails und News (rechts).





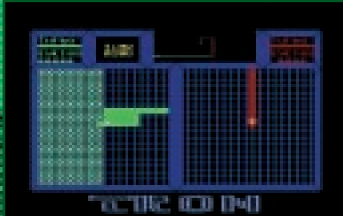
"Matrix"-mäßiges Abenteuer mit kryptischer Oberwelt (links) und unheimlichen Online-Labyrinthen (rechts): Im komplexen "Devil Summoner: Soul Hackers" (PSone) gibt es einige Längen, in denen Ihr schon mal den Faden verliert.



Hüpfen, ballern und Daten sammeln – dann klappt's mit dem Access: "Lawnmower Man" (SNES).



Wie im virtuellen Film: In "Tron Deadly Discs" (hier: Atari 2600) bewerfen sich die Spieler mit Scheiben.



Manch Amateur-Klon spielt sich übersichtlicher als das kommerzielle "Tron" (C64).





Findet das Schlupfloch auf virtuelle Festplatten (links) und ladet die Nummern der "Matrix"-Helden herunter (rechts): Für den Hackermodus von "Enter the Matrix" lernt Ihr die Befehle eines fiktiven Systems, z.B. 'DIAL' und 'VIEW'.

steuert Ihr Mega Man durch die Datenlabyrinthe. Mit der drolligen Comic-Grafik verbreitet das Abenteuer aber nur dezent Hacker-Atmosphäre.

In Namcos "Xenosaga" (PS2) fungieren virtuelle Welten dagegen nicht nur als Dungeons, sondern sind Schauplatz der Handlung und Werkzeug für Rätsel: In über 4.000 Jahren leben die Menschen in Raumschiffen und bekämpfen die Alienrasse Gnosis. Heldinnen des Abenteuers sind Wissenschaftlerin Shion Uzuki und der experimentelle Kampfandroid KOS-MOS, die das wahre Begehren des gefürchteten Feindes aufklären. Raumschiff-Umgebung und Landeplätze bieten wenig Auslauf, Ihr könnt aber jederzeit alle besuchten Abschnitte vielfach virtuell bereisen und mit neuen Erkenntnissen einst verschlossene Türen öffnen. Die komplexe Handlung verwirrt mit mehreren Realitätsebenen, so könnt Ihr etwa die Alieninvasion auf Eurem Kreuzer später virtuell nachspielen und den Ablauf recherchieren – wer nicht aufpasst, verliert den Faden. Bekömmlicher sind die aktuellen Titel "Virtua Quest" (Importtest auf Seite 38) und die ".hack"-Serie von Atari, die lediglich in einer Onlinewelt spielen. Auch hier müsst Ihr Passwörter und Server-Adressen sammeln und böse Daten aufmischen, im Fokus steht aber die Action.

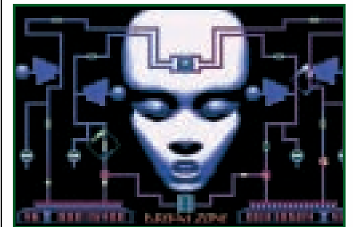
Kino-Importe

Natürlich gibt's auch Hersteller, die virtuelle Welten und Hackerkult als Panorama für traditionelle Baller- und Actionspiele nutzen. Wie man auf so eine Idee kommen kann? Man dreht einen Film über das Innenleben des Computers und setzt diesen dann wieder als Videospiel um. 1982 verkauft Mattel gleich drei Titel zum Kino-Hit "Tron": Der Frisbee-Sport "Deadly Discs", das Labyrinth "Maze a Tron" und die "Solar Sailer" haben mit dem ursprünglichen Bit-Abenteuer nur wenig gemeinsam. Das gilt auch für Software Studios "Tron" (C64) von 1989 sowie das aktuelle "Tron 2.0: Killer App" für Xbox und GBA, Letzteres stellt immerhin die Handlung nach. Ähnlich verhält es sich mit den Steven-King-Umsetzungen "Lawnmower Man" (SNES und Mega Drive) sowie "Cyberwar" für PSone, in denen Ihr ballert und auf realen Füßen oder virtuellen Gleitern Daten sammelt. Die Ausnahme ist Ataris "Enter the Matrix", das für alle aktuellen Konsolen erhältlich ist: Im speziellen Hackermodus könnt Ihr wie im "DFÜ-Adventure" diverse Nummern wählen, Codes ausprobieren und so Extras freischalten – der Oldie ist jedoch spannender und umfangreicher.

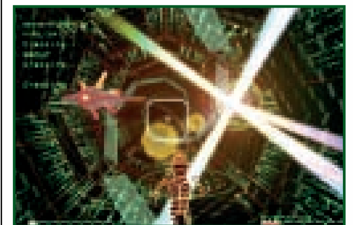
Virtuelle Action

Etwas näher wagen sich Action-Entwickler ans Thema, wenn sie sich nicht an eine Filmlizenz halten müssen: In Cyros Geschicklichkeitsspiel "Extase" optimiert Ihr 1990 unter Zeitdruck die Gehirnschaltkreise eines Androiden. Heraus kommen anschließend keine Daten, sondern Leben: Das elektronische Individuum wird sich seiner bewusst und durchlebt Wut, Extase und Furcht. Diese Gefühle beeinflussen wiederum die elektrischen Ströme, Ihr müsst also schneller oder langsamer schalten. Die interaktiven Ambient-Beats unterstreichen die Wechselwirkung zwischen Puzzleaufgaben und wachsender Gehirnaktivität: "Extase" ist bis heute ein einzigartiges Spielkonzept.

Ebenfalls musikalisch ist Segas "Rez" für Dreamcast und PS2: Ihr spielt einen Hacker, der sich online der künstlichen Intelligenz Eden stellt. Ihr ballert Euch durch Levels mit Vektoroptik und sammelt Schlüsseldaten. Diese bereichern die Welten mit Farbe beziehungsweise Vielfalt und lassen Euch in höhere Sicherheitsstufen aufsteigen. Dass man virtuelle Welten in Actionspielen auch als Bonuslevel missbrauchen kann, ist Capcom natürlich auch schon eingefallen: In "Mega Man Zero 3" könnt Ihr die meisten Levels auch virtuell besuchen und dann mit gesammelten Online-Talenten Missionen spielen. *oe*



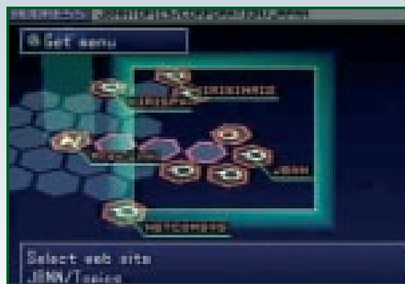
Optimiert immer komplizierte Schaltkreise: In "Extase" aktiviert und kontrolliert Ihr ein Androidengehirn.



Knallige Farben, wuchtige Beats und Schlüsseldaten: In "Rez" ballert Ihr Euch mehrfach durch alle Levels, um höhere Sicherheitsstufen zu erreichen.

Handlung im WWW

Hacken mal nebenbei: In Square-Enix' "Front Mission 3" könnt Ihr zwischen den Strategiekämpfen ein futuristisches WWW besuchen, um dort Hintergründe der Handlung zu studieren oder geheime Extras freizuschalten. Ihr klickt Euch durch die Seiten und kommuniziert mit alternativen E-Mails, um neue Passwörter zu entdecken. Fleißige Hacker ergattern Software zum Dechiffrieren von Bildern und Text, die wiederum Zugriff auf geheime Mech-Software und Online-Waffenhändler geben. Kleinere Bemühen werden mit neuen Desktop-Designs und animierten Hintergründen belohnt.

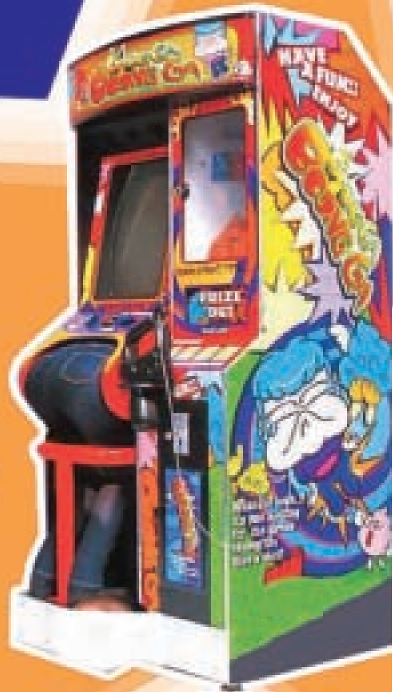


Ein Netz aus Seiten: Das Internet von "Front Mission 3" ist nach Kontinenten, dann Firmenseiten geordnet: Sucht die Links auf die grauen Bereiche!



Wer den Namen des Backupfiles errät, darf downloaden: Im "Front Mission 3"-Netz könnt Ihr selbst bereits gelöschte Daten abgreifen.

ODE: [Q TO QUIT] +++ 1 1 1 1 0 +++ FIVE DIGITS CORRECT +++ FIVE DI
SSFUL +++ DIRECTORY OF B:\TOOLS +++ VIEW.EXE +++ VIRTUAL.EXE



Boong-Ga Boong-Ga

Das gibt's doch nicht: Die fiese Ex-Freundin erzählt Euren Bekannten unschöne Bettgeheimnisse und die adrette Dame an der Straßenlaterne hat wegen der aktuellen Wirtschaftslage die Preise erhöht. Dieses ungehobelte Verhalten könnt Ihr nun bestrafen: Denn in "Boong-Ga Boong-Ga" versohlt Ihr acht verschiedenen Charakteren den Hintern. Die Übeltäter schreien vor Schmerz und die lustigen Gesichtsausdrücke der Gepeinigten sorgen für Lacher – Stressabbau pur. Ein Sensor ermittelt letztlich Eure Durchschlagskraft: Flugs spuckt der Automat einen Zettel aus, der Euer Sexualverhalten peinlichst genau analysiert.

Entwickler: Taff System
Erster Arcade-Auftritt: 2000
Gesehen in: Japan

Boxingmania
Legend of Success Joe

"Rocky" ist Euer Boxer-Vorbild, aber Ihr wollt die zarten Patschehändchen nicht an eisgekühltem Fleisch oder Schwergewichtsweltmeistern verformen? Dann solltet Ihr Konamis Boxhandschuhe schnüren und in "Boxingmania" fünf gepolsterte und berührungsempfindliche Kissen weich kloppen – jedoch erst, sobald diese einzeln oder im Doppelpack blitzschnell hervorschnellen. Infrarot-Sensoren erkennen jede noch so kleine Regung und setzen diese in Ausweich-, Duck- und Konterbewegungen um. Aber Vorsicht: Konamis Konditionstraining hat schon einige untrainierte Kirmes-Drescher K.o. geschlagen.

Entwickler: Konami
Erster Arcade-Auftritt: 2001
Gesehen in: Japan





KeyboardMania
2nd Mix

Bemani-Experte Konami lockt Tastenhauer mit diversen "Keyboard Mania"-Mixen in die Spielhalle. Bemani-typisch rauschen etliche kleine Symbole in einem irrwitzigen Tempo von oben nach unten. Sobald diese auf eine horizontale Linie treffen, ist Euer musikalisches Talent gefragt – drückt rechtzeitig die entsprechende Taste und haucht dem Automaten Leben ein. Denn Euer Gehämmere fabriziert stilechte Musik und vergönnt Euch bei korrekter Wiedergabe entsprechenden Applaus. "KeyboardMania" basiert übrigens auf der bekannten Konami Viper-"Beatmania"-Hardware.

Entwickler: Konami
Erster Arcade-Auftritt: 2000
Gesehen in: Japan



Dragon Treasure

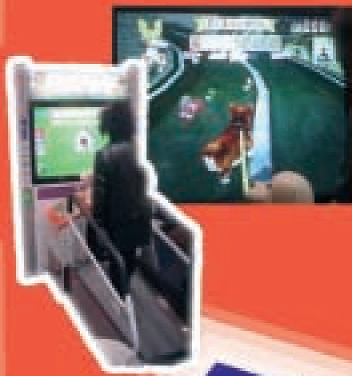
Drachenjäger versammelt Euch: Besiegt in Segas Ballerspiel mit Rollenspiel-Elementen diverse Riesenechsen, um leuchtende Gegenstände und Münzen zu erhaschen – Euer Spielstand lässt sich selbstredend auf Memory-Card speichern. Der Andrang in japanischen Spielhallen war gigantisch und deshalb veröffentlichte Sega im Jahre 2004 den noch erfolgreicheren Nachfolger "Dragon Treasure 2". Beide basieren übrigens auf der Naomi GD-Rom-Hardware. Diese lässt auch Herzen von 2D-Baller- und Prügelfans mit Hits wie "Ikaruga" oder "Guilty Gear XX # Reload" höher schlagen.

Entwickler: Sega
Erster Arcade-Auftritt: 2003
Gesehen in: Japan

Lost in the Arcades

WISST IHR NOCH, WIE ES MITTE DER 80ER-JAHRE WAR? ZU HAUSE STELLTEN 8-BIT-KONSOLEN GERADE MAL 16 FARBEN GLEICHZEITIG DAR, WÄHREND EUCH IN LEBENDIGEN SPIELHALLEN EIN FLUORESZIERENDES FARBENSPIEL ERWARTETE.

>>> Die robusten Spielautomaten faszinierten mit makellosen Animationen und riesigen Helden- und Gegnersprites. Allerdings schwand der Unterschied zwischen Arcade- und Heimkonsolen-Technik kontinuierlich, der Niedergang des einst himmlischen Spielhallenvergnügens nahm in Deutschland stetig zu. Doch in anderen Ländern werfen trotz neuester Konsolengenerationen noch tausende spielhungrige Arcade-Fans dutzende Münzen in die Automatenschlitze. Das Geheimnis? Familienfreundliche Erlebniswelten, Spielautomaten mit Online-Unterstützung und die Hervorhebung des immer noch währenden Vorteils: Teure Automatenmonster mit schwindelerregender Hydraulik- und Link-Funktion. Taucht mit MAN!AC in die attraktive Welt ausländischer Spielhallen ein und saugt die einzigartige Atmosphäre auf. *rf* <<<



InuNuOsanpo
(Dog Walking)

Ihr wolltet schon immer einen verlausten Vierbeiner als neuen besten Freund in Euer Leben integrieren? Doch leider verhindert dies Eure Freundin, Geldmangel oder es fehlt schlichtweg die Zeit? Sega erhöht den Katzenjammer der Hundenarren und stellt Euch seit 2001 "Dog Walking" zur Seite. Auf einem gemächlich rollenden Laufband führt Ihr Euren Lieblings-Fiffi Gassi. Ab und an animiert Euch die freche Töle sogar zu forschem Lauftempo oder kurzem Sprint. Doch das beste an Segas "Dog Walking" ist selbstredend die Tatsache, dass Euer virtueller Wauwau keine stinkenden Häufchen macht.

Entwickler: Sega
Erster Arcade-Auftritt: 2001
Gesehen in: Japan

The Wizard Master
The Key of Avalon

Das fantasievolle Karten-Spektakel kostet Euch einen Batzen Geld: Denn bevor die virtuelle Schlacht gegen die Computer- oder Menschen-Gegner beginnt, müsst Ihr Euch ein 'Starter'- und 'Booster'-Pack kaufen. Doch für Kartenfetischisten lohnt sich die Ausgabe. Denn die wunderschönen Artworks und das eingängige, jedoch vielseitige Kampfsystem locken immer wieder an den knalligen Automaten.

Entwickler: Sega
Erster Arcade-Auftritt: 2003
Gesehen in: Japan



Guitar Freaks
9th Mix feat. Drum Mania 8th Mix

Angehende Rockstars und passionierte Lärmmacher freuen sich doppelt: Konami koppelt die beiden Automatenhits "Guitar Freaks 9th Mix" und "Drum Mania 8th Mix". Dadurch steht einer zünftigen Jam-Session mit Eurem musikalischen Gesinnungsbruder nichts mehr im Weg. Auch die technische Ausführung der handlichen Gitarre respektive des Drumsets überzeugt – sogar äußerst belastbare Fußpedale dürft Ihr malträtieren. Zum gemeinsamen musikalischen Orgasmus gelangen eingespielte Tonkünstler, wenn die vom Songhimmel fallenden Noten von beiden im richtigen Takt getroffen werden – doch wie im normalen Leben erfordert der vereinigte Höhepunkt viel Übung. Auch Mädels stehen vor dem Automaten Schlange: Ob sie Euch jedoch auslachen oder bewundern, bleibt verborgen in den Arcades.

Entwickler: Konami
Erster Arcade-Auftritt: 2003
Gesehen in: Japan

Bug Busters

Wen ruft Ihr? Die Geisterjäger? Lieber nicht, denn gegen diesen natürlichen Feind können Bill Murray & Co. nichts ausrichten. Die einzige Rettung seid Ihr – die Kammerjäger des Jahrhunderts. Schnappt Euch das riesige Insektenvernichtungsspray und verscheucht die fiesen Krabbelviecher (30 Mini-Insekten und zehn Boss-Käfer) mit pharmazeutischen Erzeugnissen. Ach ja, Euer Sprüher ist selbstredend harmlos für Menschen – also versammelt die ganze Familie vor dem chemisch verseuchten Spielautomaten und macht den unbeliebten Vielbeinern den Garaus.

Entwickler: EM-Teck
Erster Arcade-Auftritt: 2001
Gesehen in: Südkorea



Pump it Up
The Premiere 2

Wer hätte das gedacht: Andamiro macht in Amerika dem Konami-Primus Konkurrenz. "Pump it Up – The Premiere 2" überzeugt Tanzexperten mit einer dreisten, jedoch äußerst gelungenen "Dance Dance Revolution"-Kopie. Zu pumpenden Musikstücken bewegt Ihr rhythmisch Euren gestählten Körper – hüpft oder tippt dabei auf den entsprechenden Richtungspfeil. Die schweißtreibende Tanzeinlage lockt dank spektakulärer Lichtshow zahlreiche Schaulustige an – begeistert mit einem kongenialen Tanzpartner die neugierige Masse.

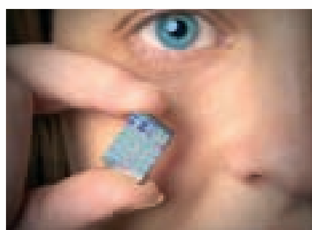
Entwickler: Andamiro
Erster Arcade-Auftritt: 2002
Gesehen in: USA



NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | Xbox 2

PS3-Herz enthüllt



Auf diesem Chip-Zwerg verbirgt sich eine gigantische Rechenleistung samt acht Sub-Prozessoren, die auch in der PS3 Verwendung findet.

Playstation 3
Eckdaten der Cell-CPU

Art	64 Bit-RISC CPU
Taktung	> 4 GHz
Transistoren	234 Millionen
Prozessoren	8
Leistung	max. 256 GFLOPS
Speicher	2,5 MB onboard
Geplante Einsatzgebiete	Playstation 3, Digital-TVs, Heimserver, Settop-Boxen, PCs, Großrechner

Anfang Februar wurde der sagenumwobene Cell-Chip nach vier Jahren Entwicklungszeit enthüllt (wir berichteten bereits in Ausgabe 10/03 und 11/03). Die Sony-IBM-Toshiba-Gemeinschaftsproduktion wird das Herz der PS3 bilden. Zuerst überraschte allein die physische Größe des Wunderchips. Die Dimensionen des gezeigten Prototyps begnügten sich mit minimalen 221 Quadratmillimetern (ca. 1 mal 2,2 Zentimeter).

Kleiner Gigant

In dem Winzling schlummert eine 64-Bit-CPU, die die bisher bekannte Chiptechnologie à la Intel in den Schatten stellt. Eine Taktung jenseits von vier GHz, 234 Millionen Transistoren und 90-Nanometer-Herstellung beschreiben dabei den schnöden technischen Aspekt. Auf praktischer Seite soll der Cell die zehnfache Leistung momentaner PC-Prozessoren beherbergen.

Möglich wird dies durch multiple Prozessoren im Kern. Acht 128-Bit-Prozessoren (SPU) mit jeweils 128 128-Bit-Registern und 256 KB Cache ermöglichen 128 gleichzeitige Zugriffe vom Speicher zum Prozessor. Die riesige Rechenleistung erfordert zehn Temperatursensoren, die die Wärmeentwicklung des Chips überwachen, um bei Überhitzung mit reduzierter Leistung zu reagieren. Dabei benötigt der Supercomputer auf einem Chip nur eine normale Luftkühlung. Ausgelegt wird das Wunderding zur gleichzeitigen Benutzung durch mehrere User bzw. Aufgaben sowie zur blitzschnellen Verarbeitung von Breitband-Inhalten.

Modularität wird durch eine flexible Anzahl an SPUs garantiert. Laut Experten kann der Cell eine theoretische Leistung von bis zu 256 GFLOPS bei voller Ausbaustufe erreichen. Ein Wert, der ihn in die Top 500 der schnellsten Rechner der Welt katapultiert. Davon wird die PS3 natürlich weit entfernt sein – Sony muss schon aus Kostengründen eine abgespeckte Version einsetzen.

Der Konsolen-Messias?

Die PS3 wird nur eine unter vielen Anwendungen sein. Sony und IBM zielen auch auf das digitale Wohnzimmer ab, das per Breitbandanschluss ganz neue Möglichkeiten eröffnet. Auf der anderen Seite sollen die Chips in Heim- und Industrie-Computern Einzug finden. Die beinahe visionäre Hardware unterscheidet sich damit grundlegend von der Konkurrenz aus dem Hause Nintendo und Microsoft. Entsprechend aufwändig wird wohl auch die Spieleentwicklung. Die Ergebnisse übertreffen aber vielleicht unsere kühnsten Erwartungen.

Die Playstation 3 soll noch vor der diesjährigen E3 im Mai präsentiert werden und voraussichtlich 2006 erscheinen. *ts*



Durch die minimalen Ausmaße des Cell-Prozessors kann die Playstation 3 ebenso zu kleiner Baugröße tendieren. Hier der fiktive Entwurf der Londoner Design-Schmiede Seymour Powell.

Next Level-Themen im Überblick:

- Xbox 2 – Totale Vernetzung [MAN!AC 03/05]
- Emotionale Spielezukunft [MAN!AC 02/05]
- Xbox mal drei = Xbox Next? [MAN!AC 01/05]
- NextGen-Entwicklung - eine Momentaufnahme [MAN!AC 12/04]

TECH-TICKER >> +++ **PS3-Grafik kompatibel zu Microsoft?** nVidias Grafikchip in der PS3 unterstützt Microsofts Standard DirectX9 und Shader Model 3. +++ **Nintendo-Geflüster:** Der Mario-Erfinder umgibt sich mit rätselhaften Aussagen zur kommenden Revolution-Hardware. So will man vom Konzept einer Konsole mit Joypad weg und dem Kunden etwas Neues bieten. +++ **PS3-Speicher:** Der japanische Hersteller Elpida wird neben Toshiba und Samsung RAM-Bausteine für die PS3 liefern. +++ **Terabyte-Disk:** Die Japaner von Optware entwickeln die Holographic Versatile Disc, kurz HVD, die angeblich 1.000 Gigabyte speichern kann. +++ **Xbox-2-Gerüchte:** Unbestätigt: Die nächste Xbox-Generation besitzt MP3-Wiedergabe, statt HD-DVD- oder Blu-ray- aber 'nur' ein DVD-Laufwerk . Die Festplatte wird optional erhältlich sein. +++ **Doppelt hält besser:** Samsung stellte einen XDR-Speicherbaustein mit 512 MB Kapazität vor. XDR-RAM kommt auch in der PS3 zum Einsatz.

:::::: Der MAN!AC Webtipp ::::::

Spielend Geld verdienen

File Names Contents Custom

.:::: Was werden in der Spielebranche ::::.

http://www.games-academy.de

Bub, lern was Anständiges! Wir haben es alle schon mal gehört, und dummerweise hatten Mama und Papa auch recht. Denn während man sich bei MAN!AC und Co. vielleicht noch als schreibender Tunichtgut durchschlagen kann, sollte man für eine Karriere in der restlichen Spielebranche doch etwas mehr Bildung mitbringen. Arbeitsfelder gibt es viele: In Marketing, PR, Werbung oder Journalismus genauso wie für Programmierer aller Couleur, Grafiker oder Telefonisten in der Help-Hotline. Wer gerne 'irgendwas mit Medien' machen will, sollte mal den www.medienstudienfuehrer.de besuchen und sich über Studienmöglichkeiten in Deutschland informieren. Konkreter ist die www.games-academy.de in Berlin, die Ausbildungen wie Game Art & Animation oder Game Design anbietet – gegen ordentlich Gebühr, man ist ja Privatschule. In jedem Fall gilt: Gelernt ist gelernt, egal ob Informatiker oder Marketing-Manager. Und wenn Ihr nicht so genau wisst, was Ihr eigentlich machen wollt, dann fragt doch mal im Internet. Auf www.maniac.de zum Beispiel, oder beim Unterhaltungs-Software-Forum www.usf.de. Der Name ist Programm und wahrscheinlich wird Euch dort geholfen. Zuvor hilft allerdings ein Blick über den Tellerrand bei der Orientierung: Einen interessanten Artikel zum Thema Videospiel-Ausbildung in Frankreich findet Ihr auf www.game-face.de unter dem Link 'Education'. Überhaupt lohnt sich für Brancheninteressierte ein Blick auf die Website des 'Kulturellen Computer- und Videospiele Entwicklermagazins'. Wer es etwas offizieller mag, besucht den Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland auf www.vud.de. Trotz interner Querelen ist die Website immer noch ein interessantes Informationsportal für grundlegendes Branchenwissen. International wird's dann auf Branchenseiten wie www.gamasutra.com oder www.igda.org, der Website der International Games Developers Association, die auch jedes Jahr die Game Developers Conference veranstalten.

www.games-academy.de

www.usf.de

www.igda.org

.:::: Auf Jobsuche ::::.

http://www.mcvgamesmarkt.de

Jung, engagiert, arbeitslos? Die Seiten von www.mcvgamesmarkt.de geben Euch bei der Jobsuche einen ersten Überblick. Obwohl die Stellenangebote hier die ganze Medienbranche umfassen und mit Offerten wie einer leitenden Position im Frauenzeitschriftswesen vielleicht nicht unbedingt Euren Geschmack treffen, lohnt sich der Besuch. Denn hier findet Ihr einen umfangreichen Überblick über Publisher, Entwicklerstudios und Unternehmensgruppen wie z.B. die Bertelsmann AG. So gewappnet, könnt Ihr Eure Traum-Arbeitgeber direkt ansurfen und auf Stellenangebote auf deren Website hoffen. Egal ob www.nintendo.de, www.ubisoft.de oder www.electronic-arts.de – einen 'Jobs'-Link gibt es fast überall. Zieht es Euch in die Ferne, dann haben vielleicht www.gamejobs.com oder www.gamerecruiter.com eine Stelle in den USA für Euch. Auf www.softgames.de/developia gibt's ebenfalls eine Jobbörse, die aber eher auf motivierte und leider oft unbezahlte Arbeitskräfte zielt. Trotzdem einen Blick wert, denn bei kleinen Freizeit-Projekten lernt Ihr vielleicht heute schon die Tricks für den Megaseller von morgen...

WEB-TIPP

www.softgames.de/developia

www.ubisoft.de

www.mcvgamesmarkt.de



>>I Bereits 1988 erscheint die erste Mega-Drive-Version und überzeugt mit echter 16-Bit-Power, leicht zu programmierenden Chips und pixelgenauen Automatenumsetzungen. Die vier Starttitel steuern bereits in die Richtung von Segas neuem 'Videospiele für Erwachsene'-Image. Doch in Japan schwappt die Konsumenten-Euphorie nicht auf die Fremdhersteller über. Square und Enix ignorieren Sega, Konami steigt erst spät auf Segas erwachsenen Zug auf. Ganz anders sieht's im Westen aus: 1989 erscheint das Mega Drive unter dem Namen Genesis in den USA und verkauft sich dank Electronic Arts blendend – die Lancierung der EA-Sports-Serie erweist sich als wahre Goldgrube. Die anfänglichen EA-Sega-Diskrepanzen – Spiele wie "Budokan", "Ishido" oder "Zany Golf" laufen wegen fehlender Lizenz nur auf der ersten Mega-Drive-Version – sind ad acta gelegt. Der europäische Launch erfolgt 1990: In England etabliert sich Segas Wunderkonsole als Marktführer – auch deshalb, weil Virgin den Hardware-Vertrieb mit einer millionenschweren Kampagne unterstützt. Mit Sonic betritt erstmals ein ebenbürtigen Gegner für Nintendos Mario den Hüpf-Ring: Der coole und blitzschnelle Igel setzt das jugendliche und dynamische Image von Sega perfekt um. Der zweite Teil toppt mit ausgefeilter Marketingstrategie (Stichwort: 'Sonic 2uesday') die ausgezeichneten Verkäufe des Erstlings. Sega tritt zudem in vielen Sport-Events als Sponsor auf und macht das Phänomen Videospiel der breiten Masse schmackhaft. Auch die Lieblingsspielwiese von Sega, die Arcades, werden mit Mega-Drive-Maschinen (MegaTech) ausgestattet. Der Spielautomat ist mit insgesamt acht Mega-Drive- und/oder Master-System-Modulen gefüttert – sogar die Cheats funktionieren. Selbst hoch über den Wolken rasen Passagiere japanischer Airlines dank dem Mega Jet durch Sonics Green-Hill-Zone. Der Zeitvorsprung gegenüber Nintendo in Japan war wichtig: Denn kaum erscheint das Super Nintendo, erobert es wieder den Marktthron, daran kann auch das CD-ROM-Update Mega CD nichts ändern – trotz doppelter CPU-Power und weltweit über zwei Millionen verkauften Exemplaren erweist sich das CD-System in Japan als Flop. Dennoch: Nach der erfolgreichen Marktsegmentierung will Sega auch zukünftig das coole und erwachsene Image beibehalten – einziges Problem: Sony setzt dieses Konzept noch besser um... *rf* I<<

DEN 8-BIT-KONSOLEN-MARKT BEHERRSCHT NINTENDO NACH BELIEBEN. DAMIT SEGA NICHT ERNEUT DEN UNBEFRIEDIGENDEN ZWEITEN PLATZ EINNIMMT, STARTEN SIE DIE 16-BIT-OFFENSIVE.



SEGA mega Drive



▲ Der 32X-Aufsatz: Die Hardware-Erweiterung vervielfacht 1994 die Mega-Drive-Leistung – doch nur knapp 40 Module nutzen das Add-On.



▲ Mega Jet: Eine seltene Mega-Drive-Inkarnation für das Spielen in Flugzeugen (nur Japan).



Das Sega Mega Drive	
CPU-Taktfrequenz:	7,6 MHz
RAM-Speicher:	64 KB
Modulgröße:	bis 4 MB
Auflösung:	256 x 244, 320 x 244
Farben:	64 aus 512
Soundkanäle:	10
Joypad-Ports:	2

Weiterführende Informationen

www.mega-drive.de
www.segaforever.de
www.mega-drive.net



▲ 1995 erscheint die Mega-Drive-Handheld-Version Nomad ausschließlich in den USA – trotz Batteriefresser-Syndrom ein echtes Glanzstück.

▼ Das limitierte Multimega erscheint 1994 im Westen und überzeugt mit schamlos schönem Design, CD-Laufwerk, Modulschacht und zwei CPUs.



Blut oder nicht Blut | Das ist hier die Frage

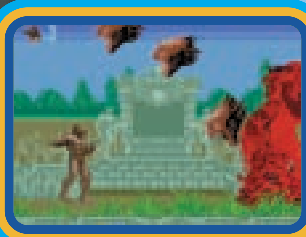
>>| Segas Mega Drive ist cool und anders: In Amerika wird der Slogan "Sega Genesis does what Nintendon't" zum Leitspruch. In Japan sonnt sich währenddessen Nintendo-Boss Yamauchi im unvergleichlichen Erfolg des NES und spürt keinerlei Druck, verfrüht auf Segas geballte 16-Bit-Power zu reagieren – somit übernimmt Nintendo erstmals die Verfolger-Rolle und zahlt dafür ein deftiges Lehrgeld. Denn in USA und Europa etabliert sich Sega als hippes Videospiel-Unternehmen. Mit dem SNES erobert Nintendo zwar wieder die Pole-Position in Fernost, doch in Amerika gilt 1993 Sonic als bekanntester und coolster Held (vor Nintendos Mario und Disneys Micky Maus). Sega kann sich einen Seitenhieb nicht verkneifen und lästert in Richtung Nintendo: "Nintendo ist ein Spielzeug für Kinder, das Mega Drive jedoch eine Spielwiese für Jugendliche und Erwachsene." Diese Kritik bestätigt folgendes Beispiel: Acclaims gnadenlos erfolgreiches Prügel-Automatenspiel "Mortal Kombat" erscheint auf dem SNES und Mega Drive in unterschiedlichen Varianten. Nintendo zensiert die brutale Prügelei und besteht darauf, dass Acclaim rotes Blut als grauen Schweiß darstellt und auf die rohen Fatalities gänzlich verzichtet – doch der einst treueste Fremdhersteller aus den USA gibt sich mit diesem Machtwort nicht zufrieden und veröffentlicht die volle "Mortal Kombat"-Packung für das Mega Drive. Dreimal dürft Ihr raten, welche Version sich besser verkaufte – bingo! Nach diesem Triumph von Sega überdenkt Nintendo die strikte Firmenpolitik – denn aus der einst grauen 8-Bit-Maus (weltweit hatte Sega nur 5% Marktanteil) wächst ein ernstzunehmender Konkurrent für Nintendo heran. Der 16-Bit-Krieg endet unerwartet: In den USA teilen sich Sega und Nintendo die Zocker, in Europa gibt es sogar mehr Mega-Drive- als Super-Nintendo-Besitzer. |<<



▲ Das Ursprungsmodell samt der CD-ROM-Laufwerk-Erweiterung (Mega CD) gibt's in Japan 1991 für knapp 50.000 Yen.



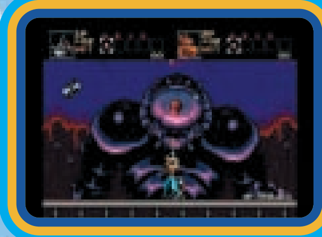
Coole Spiele | (auch) für Erwachsene



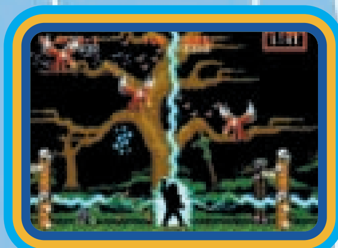
Altered Beast, 1989
Das spielerisch dürftige Grusel-Gemetzel lag dem ersten Mega-Drive-Set bei.



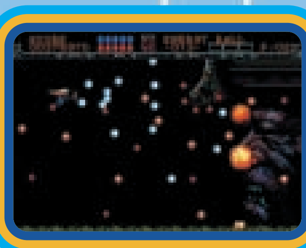
Castlevania: New Generation, 1994
Auf dem Mega Drive überzeugt die düstere und blutige Vampirjagd grafisch wie spielerisch.



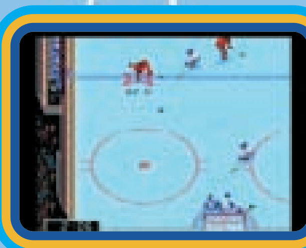
Probotector (Contra: Hard Corps), 1994
Konami kommt spät, aber gewaltig: Das härteste "Contra" der Geschichte fordert auch Profis.



Ghouls 'n Ghosts, 1989
Der Ritter mit der weißen Unterhose kämpft sich durch knallharte Horror-Welten.

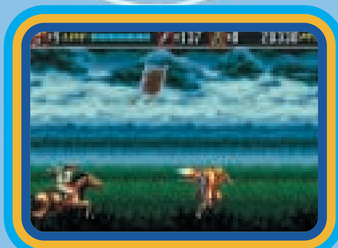


Gynoug (Wings of Wor), 1991
Schaurig-schön und höllisch schwer: Die mystische Ballerei beschert Albträume.



NHL '96, 1995
EAs erfolgreiche Sport-Serien begeistern auf dem Mega Drive mit fantastischer Spielbarkeit.

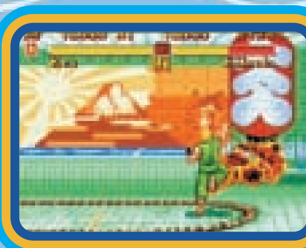




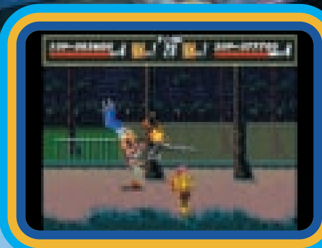
Shinobi 3, 1993
"Shinobi"-Teil 1 und 3 auf dem Mega Drive gehören in allen Bereichen zur Premium-Klasse.



Sonic the Hedgehog, 1990
Cooler, schneller, bunter: Sonic rückt dem fettleibigen Mario bedrohlich auf die Pelle.



Street Fighter 2: Special Champ. Ed., 1993
Taktische Meisterleistung: Auch heute gehört Capcoms Prügel-Hit noch zur Beat'em-Up-Elite.



Streets of Rage (Bare Knuckles), 1990
"Final Fight"-Konkurrenz: Fantastischer Sound und motivierender Zweispieler-Modus begeistern.

Hardware-Fotos aus "Spielkonsolen & Heimcomputer" und "Joysticks" (www.gameplan.de)



Nintendo GAME&WATCH

Nintendos U(h)rzeit-Handhelds



MIT SIMPLEN LCD-SPIELCHEN STARTETE NINTENDO VOR 25 JAHREN DIE EROBERUNG DES KINDERZIMMERS. HEUTE SIND DIE GAME&WATCH-GERÄTE BEGEHRTE SAMMLERSTÜCKE.

>>> Man muss kein Retrofreak oder Sammler, noch nicht mal ein leidenschaftlicher Videospieler sein, um beim Anblick eines Game&Watch-Handhelds glänzende Augen zu bekommen. Ein Alter um die 30 genügt vollkommen. Eine ganze Generation wuchs mit Nintendos LCD-Spielchen auf, wer in den Achtzigern die Schulbank drückte, konnte sich kaum der zeitraubenden Faszination dieser so simplen wie süchtig machenden Geschicklichkeitsübungen entziehen. Erst der Siegeszug des Game Boy beendete die Ära der pixellosen Daddelei.

Doch die Game&Watch-Reihe verschwand nur kurz in der Versenkung: Zum einen hielt Nintendo den bewährten Spielprinzipien mit mehreren G&W-Sammlungen für den großen, modulbasierten Bruder die Treue. Zum anderen startete ab Mitte der 1990er ein Spielesammel-Boom, der bei vielen Beteiligten – zumindest als Nebenschauplatz – die Nintendo-Geräte einschloss. Denn die "Game&Watch"-Reihe bietet nicht nur schön anzusehende, robuste und immer noch Spaß machende Ausstellungsstücke, sondern auch ein wunderbar überschaubares, 60 Objekte großes Sammelgebiet.

▲ Nach dem Gebrauch werden die Pads der Versus-Geräte aufgerollt und in einer Klappe hinter dem Bildschirm verstaut.

▲ Das Panorama-Gerät "Mario's Bombs Away" wurde in der 80er-Fachzeitschrift Telematch wegen seines kriegerischen Inhalts böse abgewatscht.

Yokois Handheld-Debüt

Entwickelt wurden die kleinen LCD-Spiele von Gunpei Yokoi, Nintendos wegweisendem Hardware-Designer und Game-Boy-Erfinder. Der Boom des Taschenrechnermarkts Ende der 70er animierte Yokoi, aus den sich stark verbilligenden Komponenten tragbare Elektronik-Spiele zu basteln. Im Frühjahr 1980 erschien das erste Game&Watch: Bei "Ball" jongliert der Spieler mit einem knollnasigen Männchen – zwei bzw. drei Bälle werden durch Links- und Rechtsbewegung der Arme in der Luft gehalten. Fällt ein Ball zu Boden, ist das Spiel vorbei. Dieses erste Nintendo-Handheld besitzt bereits alle Merkmale nachfolgender Game&Watch-Modelle: Der Spielablauf ist streng vorgegeben – schließlich besteht der Bildschirm nicht aus einzeln ansprechbaren Pixeln, sondern aus individuellen, durch die Elektroden hinter der Flüssigkristallschicht exakt definierten Elementen. Neben den roten Knöpfen zur Spielsteuerung gibt es drei kleine graue Buttons, die dem Start einer leichten (Game A) respektive schweren (Game B) Runde dienen bzw. die Uhr umschalten. Denn wie der Name der Handhelds schon deutlich macht: Außer dem Spiel bieten die Geräte auch eine Uhrzeitfunktion, wohl um den Eltern die Kaufentscheidung leichter zu machen. Bei den Modellen, die nach den ersten fünf Game&Watch-Varianten von 1980 erschienen, erhöhte sich der Mehrwert gar noch durch eine Weckfunktion.



▲ Auf Game Boy, GBC und GBA erschienen bislang fünf Game&Watch-Sammlungen, die meist neben den originalgetreuen auch grafisch aufgebohrte Versionen der Klassiker bieten.

Von Silber bis Super Color

Die Game&Watch-Spiele waren das richtige Produkt zur richtigen Zeit: Millionenfach wurden die Handhelds während des großen Videospiel-Booms Anfang der 80er verkauft – in Japan, Europa und den USA. Bis 1984 veröffentlichte Nintendo beinahe monatlich neue Titel und präsentierte dabei nicht nur veränderte Spielinhalte, sondern auch technisch weiterentwickelte Modelle. Auf die acht kleinen, einfachen Spiele der so genannten Silber- bzw. Gold-Edition folgten zehn 'Widescreen'-Handhelds, die 40 Prozent mehr Bildschirm boten. Nach namenlosen Helden wie Bauarbeiter, Koch oder Feuerwehrmann spielten bei den Widescreens zum ersten Mal bekannte Comic-Figuren wie Popeye, Mickey Mouse oder Snoopy die Hauptrolle.

1982 hatten in einer gewitzten Umsetzung des populären Automatens "Donkey Kong" die ersten Nintendo-eigenen Charaktere ihr Handheld-Debüt. Das knallig orangefarbene Game&Watch war auch eines der ersten Multiscreen-Geräte: Dank zwei zusammenhängenden Bildschirmen kam ein halbwegs komplexes Spielfeld zustande. Zudem debütierte bei "Donkey Kong" das durchgehende Nintendo-Steuerkreuz, dessen Design im NES-Pad weiterlebte. Erst sieben Jahre später erschien mit "Zelda" das letzte von insgesamt 15 Multiscreen-Geräten.

Die Popularität von Nintendos LCD-Spielen rief etliche Nachahmer auf den Plan, der japanische Hersteller reagierte mit Innovation und Luxus. Bei vier Tabletop- und sechs Panorama-Game&Watches







▲ Bei den Multiscreens gibt es zwei Varianten: Drei der 15 Geräte werden wie ein Buch aufgeklappt (hier "Mario Bros.", daneben "Green House").

▲ Game&Watch-Sammler achten auf Vollständigkeit: Seriennummer und Batteriedeckel sollten stets vorhanden sein, penible Naturen freuen sich über Originalbatterien und Sicherheitshinweis-Zettelchen.

▲ Selten zu finden: 1983 erschienen vier farbige LCD-Spiele als Tabletop, kurz darauf wurden sie als technisch gleichwertige Panorama-Varianten veröffentlicht.

wurde das Spielerauge mit satt leuchtenden Farb-LCDs verwöhnt, die beiden Super-Color-Geräte "Spitball Sparky" und "Crab Grab" protzten mit silbrig glänzendem Gehäuse und großem Hochkant-Bildschirm. Die Micro-Versus-System-Serie ließ zwei Spieler gegeneinander antreten – gesteuert wurde über zwei niedliche Gamepads, die sich nach Gebrauch hinter dem Bildschirm verstauen ließen. Die Game&Watch-Ära endete edel: Als letzte neue Reihe kamen 1986 die Crystal-Screen-Geräte auf den Markt. Die drei Luxus-Varianten von "Super Mario Bros.", "Climber" und "Balloon Fight" boten einen transparenten Bildschirm, der gegen das Licht gehalten werden musste.

Sammelfreuden

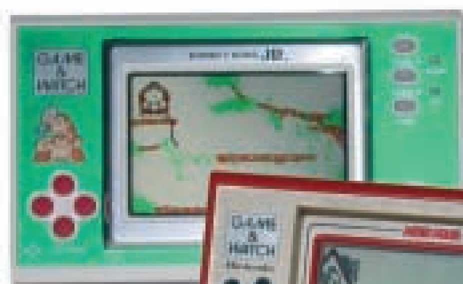
Während man die meisten Wide- und Multiscreen-Game&Watches wegen ihrer weltweiten Millionenauflage noch manchmal auf dem Flohmarkt und häufig (und zu Preisen ab 15 Euro) bei eBay findet, sind Tabletop-, Panorama- und Crystal-Geräte selten und teuer. Mit Originalverpackung werden dreistellige Beträge schnell erreicht, Profi-Sammler investieren zudem viel Geld in verschiedene Länderversionen von Box und Anleitung. Das jüngste Game&Watch ist zugleich das seltenste: 10.000 Stück einer "Super Mario Bros."-Spezialedition wurden 1987 den Finalisten eines japanischen Spielewettbewerbs geschenkt. Aber auch abseits dieses heiligen Grals kann man sich für jeden Fund eines gut erhaltenen Game&Watches glücklich schätzen – billiger werden die kleinen Kultobjekte bestimmt nicht mehr. *sf*





▲ Im Netz findet Ihr eine Hand voll Emulatoren, die Game&Watch-Geräte nachahmen – hier "Octopus" und Nintendos LCD-Debüt "Ball".

▲ Als Nintendo Deutschland noch nicht existierte, brachte Bienengräber die Game&Watches unter dem Namen Tricotronic auf den Markt. Namensänderungen gab es allerdings nur auf Schachtel und Anleitung: Die Geräte selbst sehen weltweit gleich aus.





▲ Erfolg mit bekannten Charakteren: Beliebte Nintendo- und Comicfiguren kurbelten den Absatz vieler Game&Watches an.

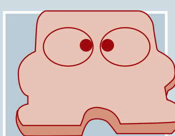
Die Game&Watch-Chronologie

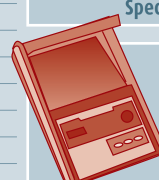
Name	Jahr	Modell	Verkäufe
Ball	1980	Silver	■ (blau)
Flagman	1980	Silver	■ (blau)
Vermin	1980	Silver	■ (rot)
Fire	1980	Silver	■ (gelb)
Judge	1980	Silver	■ (blau)
Manhole	1981	Gold	■ (rot)
Helmet	1981	Gold	■ (rot)
Lion	1981	Gold	■ (blau)
Parachute	1981	Wide	■ (gelb)
Octopus	1981	Wide	■ (gelb)
Popeye	1981	Wide	■ (gelb)
Chef	1981	Wide	■ (rot)
Mickey Mouse	1981	Wide	■ (gelb)
Egg	1981	Wide	■ (blau)
Fire	1981	Wide	■ (gelb)
Turtle Bridge	1982	Wide	■ (rot)
Fire Attack	1982	Wide	■ (rot)
Snoopy Tennis	1982	Wide	■ (gelb)
Oil Panic	1982	Multi	■ (gelb)
Donkey Kong	1982	Multi	■ (gelb)
Donkey Kong jr.	1982	Wide	■ (gelb)
Mickey&Donald	1982	Multi	■ (gelb)
Greenhouse	1982	Multi	■ (gelb)
Donkey Kong 2	1983	Multi	■ (gelb)
Mario Bros.	1983	Multi2	■ (gelb)
Mario's Cement Factory	1983	Tabletop	■ (blau)
Donkey Kong jr.	1983	Tabletop	■ (blau)
Mario's Cement Factory	1983	Wide	■ (rot)
Snoopy	1983	Tabletop	■ (blau)
Rainshower	1983	Multi2	■ (blau)
Popeye	1983	Tabletop	■ (blau)
Manhole	1983	Wide	■ (blau)
Snoopy	1983	Panorama	■ (blau)
Popeye	1983	Panorama	■ (blau)
Donkey Kong jr.	1983	Panorama	■ (blau)
Lifeboat	1983	Multi2	■ (rot)
Mario's Bombs Away	1983	Panorama	■ (blau)
Pinball	1983	Multi	■ (blau)
Spitball Sparky	1984	Super Color	■ (blau)
Crab Grab	1984	Super Color	■ (blau)
Mickey Mouse	1984	Panorama	■ (blau)
Boxing	1984	Micro Vs	■ (blau)
Donkey Kong 3	1984	Micro Vs	■ (blau)
Donkey Kong Circus	1984	Panorama	■ (blau)
Donkey Kong Hockey	1984	Micro Vs	■ (blau)
Blackjack	1984	Multi	■ (blau)
Tropical Fish	1985	Wide	■ (blau)
Squish	1986	Multi	■ (blau)
Super Mario Bros.	1986	Crystal	■ (blau)
Climber	1986	Crystal	■ (blau)
Balloon Fight	1986	Crystal	■ (blau)
Bombsweeper	1987	Multi	■ (blau)
Super Mario Bros.	1987	Spezial	■ (blau)
Safebuster	1988	Multi	■ (rot)
Super Mario Bros.	1988	Wide	■ (gelb)
Climber	1988	Wide	■ (blau)
Balloon Fight	1988	Wide	■ (blau)
Goldcliff	1988	Multi	■ (blau)
Zelda	1989	Multi	■ (blau)
Mario the Juggler	1991	Wide	■ (blau)

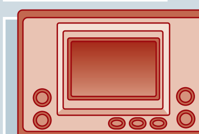
Verkäufe in Stückzahlen

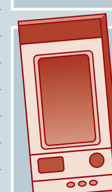
■ (blau) bis 250.000 ■ (rot) 250.000 bis 1. 000.000
■ (gelb) über 1.000.000

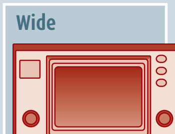


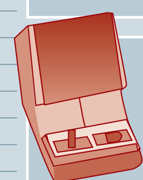


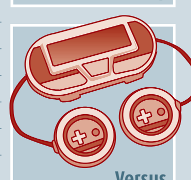


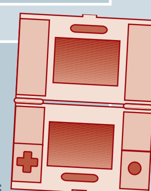










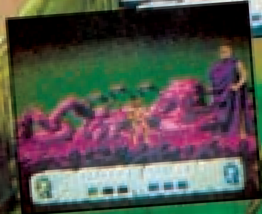












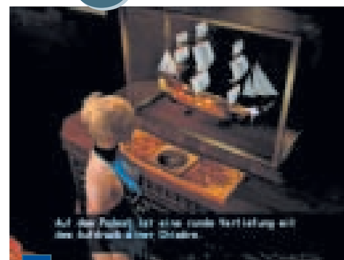
Titel: Altered Beast – **Hersteller:** Sega – **Jahr:** 1988 – **System:** Mega Drive, Master System, NES, PC-Engine, Amiga, Atari ST, C64, CPC

Als Mega-Drive-Starttitel übertünchte die Automatenumsetzung spielerische Dürftigkeit mit ungewohnt groß dargestellten Sprites, das Auffälligste der Heimcomputerfassungen ist dagegen die lahme Werbung mit dem dumm dreinblickenden Zottelhelden. Und der Abwärtstrend geht weiter, wie die PS2-Neuauflage beweist...

Death by Degrees



PS2 Die wehrhaften Bosse schlagt Ihr am besten mit deren eigenen Waffen.

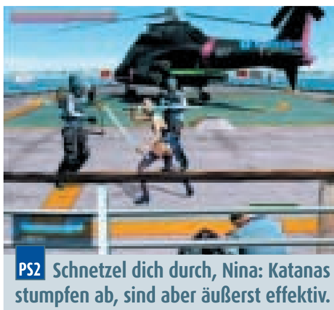


PS2 Bunter Genre-Mix: Neben deftigen Prügeleien löst Ihr simple Rätsel (links) oder sammelt fleißig Erfahrungspunkte, um neue Angriffsarten zu erlernen (rechts).



PS2 Wer zuwenig Kalzium isst, wird von Nina bestraft: Ladet Eure Power-Leiste auf und brecht dem üblen Terroristenpack in der Röntgenansicht die Knochen!

Lange genug hat es gedauert, bis eine "Tekken"-Heldin ein eigenes Spiel bekam: Namcos Wahl fiel auf Ninja-Assasine Nina Williams. Die blonde Polygon-Sexgöttin kooperiert bei der gefährlichen Mission auf hoher See mit diversen Topagenten von CIA und MI-6. Eure Aufgabe besteht darin, die terroristischen Machenschaften auf dem Luxusdampfer Amphitrite aufzudecken. Wie es sich für ein ordentliches Action-Adventure gehört, sammelt Ihr für des Rätsels Lösung unzählige Informationen und entwirrt "Resident Evil"-typische Denksportaufgaben. Auch die Steuerung ähnelt frappierend dem gruseligen Vorbild. Analog sieht es bei den Kameramännern aus: Feste Einstellungen wechseln je nach Standpunkt den Blickwinkel auf unser Zuckerpüppchen. Zusätzlich gewährt Euch das Kamerateam eine frei drehbare Ansicht, in engen Räumen oder Aquarien erlebt Ihr die Geschehnisse gar in Ego-Perspektive. Besonders wichtig erweisen sich diverse Gegenstände wie eine GPS-Maschine und das Fingerabdruck-Lesergerät: Mit letzterem scannt Ihr etwa verräterische Flecken an Champagnergläsern oder Fingerkuppen von Boss-Leichen – dadurch erhaltet Ihr Zugang zu höheren Sicherheitskomplexen.



PS2 Schnetzel dich durch, Nina: Katanas stumpfen ab, sind aber äußerst effektiv.

Bunter Mix

Anders sieht es beim Kampfsystem aus: Eure Heldin verprügelt die fiesen Lakaien via rechtem Analogstick – wer "Rise to Honour" kennt, findet sich sofort zurecht. In gleicher Weise übt Ihr Verteidigungs-Bewegungen aus. Zudem sammelt Ihr in jedem Duell Erfahrungspunkte und kauft damit etliche Combo-Attacken – besonders krachende Schwinger gibt's jedoch erst in höheren Charakterstufen. Dazu gesellen sich allerhand Fern- und Nahkampfwaffen: Weicheier ballern gegnerische Vasallen mit einer 9mm weg , während Schwertliebhaber die Antagonisten mit einem Katana in Scheiben schnetzeln – doch mit der Zeit wird auch das schärfste Messer stumpf. Bei Feindkontakt lädt sich zudem eine erweiterbare Combo-Leiste auf: Mit dieser vollführt Nina Knochenbrecher, welche Ihr in "Romeo Must Die"-Röntgenansicht betrachtet – autsch! *rf*

Raphael Fiore



Was hat Namco bei dieser Steuerung geritten? Sexbombe Nina hampelt wie ein ängstliches Huhn durch immer wiederkehrende Gegnerhorden und bewegt sich hakeliger als "Resident Evil"-Jill. Noch mehr Nerven kostet die äußerst konfuse Kameraführung und der zum Chaos neigende Steuerungswechsel bei der frei drehbaren Ansicht. Besonders ärgerlich: Hinter dieser abschreckenden Schlamperei-Fassade steckt ein feiner Action-RPG-Adventure-Mix. Denn das äußerst vielseitige Waffen- und Schlagarsenal, achtbare Rollenspiel-Bestandteile und einsteigerfreundliche sowie abwechslungsreiche Rätselkost gefallen durchaus. Aber durch die oben erwähnten fundamentalen Fehler verdirbt Namco Nina Williams eine gelungene Solo-Abenteuer-Premiere.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 18 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✔ ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Sony
Website: http://deathbydegrees.namco.com

Pro
- einsteigerfreundlicher Rätsel/Prügel-Mix
- viele taktische Angriffsvarianten
- "Rise to Honour"-Analogkampfsteuerung,...

Contra
- ...welche jedoch hakelig ausfällt
- unübersichtliche Kameraführung
- Ansichtswechsel = Steuerungswechsel

Alternativen:
- PS2: Spy Fiction (67%, MAN!AC 12/04)
- Xbox: Mission: Impossible (81%, MAN!AC 01/04)
- NGC: Mission: Impossible (81%, MAN!AC 05/04)

Death by Degrees

Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 48 %
59 % Spielspaß

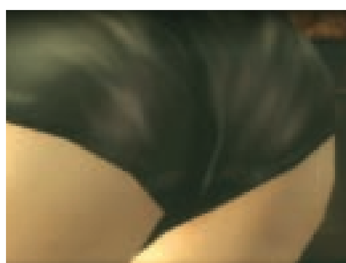
Action-Adventure mit netten RPG- und Prügelelementen, aber mieser Kamera bzw. Steuerung.





Metal Gear Solid 3 Snake Eater



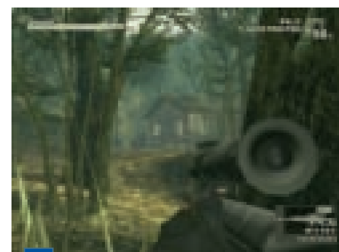


PS2 Auch die Zwischensequenzen könnt Ihr variieren: Wer im korrekten Moment die Schultertaste drückt, erhält in der Ego-Perspektive neue Einblicke.

2002 war "Metal Gear Solid 2" das Kaufargument für die Playstation 2, genau drei Jahre später kommt nun der ersehnte Nachfolger. Dabei setzt "Snake Eater" gar nicht die Abenteuer vom Konami-Spion fort, sondern wirft einen Blick auf dessen Wurzeln und damit aufs erste "Metal Gear": Der Agentenkrimi spielt mitten im kalten Krieg, nur wenige Monate nach Kuba-Krise und Kennedy-Attentat. Diese Meilensteine der Weltgeschichte dienen als Panorama für Euren Einsatz im russischen Dschungel, in dem Ihr die vermeintlich wahren Hintergründe des Atompokers der Supermächte ausspioniert – hier entsteht nämlich der erste Prototyp des mit Atomwaffen bestückten Kampfroboters. Objekt der Begierde ist aber nicht der Mech selbst, sondern sein Erfinder Nikolai Sokolov. Der Flüchtling wurde bereits in den Westen geschleust, musste dann aber im Tausch gegen den Abzug russischer Atomwaffen aus Kuba ausgeliefert werden. Jetzt steht Metal Gear kurz vor der Fertigstellung, das ist die letzte Chance für einen zweiten Fluchtversuch: Ein Einzelkämpfer soll Sokolov aus dem Dschungel holen, sein Codename – Snake.



PS2 Wer schnell zuschlägt, darf Krach machen: Nur wenn eine der Wachen zum Funkgerät greifen kann, schickt die Einsatzzentrale einen Verstärkungstrupp.



PS2 Schuppen oder Nachtlager? Guckt mit dem Zielrohr durch die Scheiben!



PS2 Noch ein Schritt, dann fliegen die Fetzen: Legt den Wachen Claymores in den Weg, dann eilen die Kollegen zur Hilfe – auch ein klasse Ablenkungsmanöver.

Survival-Technik

Ursprünglich sollte der Einsatz nur wenige Stunden dauern, aber natürlich kommt alles anders und als man denkt: Der traditionelle Maulwurf in Snakes Team lässt Snake diesmal gleich zu Beginn in eine Falle laufen, Sokolov wird in eine Bergbasis gebracht und Snake endet mit gebrochenen Knochen im Flussbett. Zum Glück kennt Snake neuerdings jede Menge Überlebenstechniken, mit denen Ihr ihn jederzeit zusammenflicken könnt: Das neue 'Heilung'-Menü umfasst ein komplettes Feldlazarett, in dem Ihr u.a. Verbände, Schienen, Nadel und Faden findet. Jede Verletzung bedarf individueller Pflege, so müsst Ihr etwa Pfeile aus dem Arm schneiden und Blutegel mit der Zigarre entfernen. Neben dem Verbandsmaterial nutzt Ihr Medizin, von der Brandsalbe bis hin zum Gegengift: Damit Ihr nicht unnötig herumprobiert, informiert Euch eine

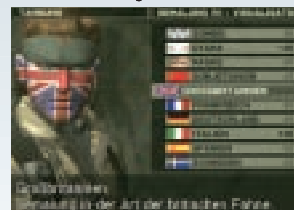


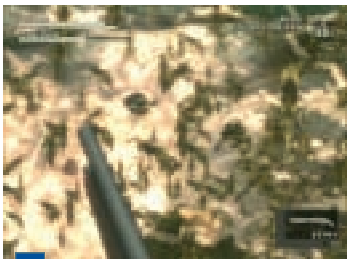
PS2 Natürlich beherrscht Snake alle alten Manöver wie den Schulterblick.

PAL-Extras

Mehr Features für Euro-Spieler

Die PAL-Version von "Metal Gear Solid 3" ergänzt Konami mit exklusiven Modi und Extras: Im Abenteuer dürft Ihr Snake mit Fahnen bemalen (Bild), Ihr schaltet den Duell-Modus für die Obermotzkämpfe und das Zwischenspann-Kino frei.
Profis erspielen außerdem die 'European Extreme'-Schwierigkeitsstufe.






PS2 Der Agenten-Thriller schockt Euch regelmäßig, etwa mit angreifenden Hornissen (links) oder den Überresten entflohener Wissenschaftler (rechts).

Beschwerdenliste über die nötigen Handgriffe.
Nur wenn alle Wunden verbunden sind, kann der Held zitterfrei zielen und seine volle Energie zurückgewinnen. Die gewohnten Heil-Potions gehören nämlich der Vergangenheit an: Snake regeneriert seine Kräfte von allein, dazu braucht er aber einen vollen Magen. Der Knabberriegel in der Hosentasche hält da nicht lang, als Überlebenskünstler bedient Ihr Euch bei Mutter Natur. Ihr könnt sowohl Pilze und Früchte sammeln als auch mit Messer und Pistole auf Jagd gehen: In der lebendigen Umgebung wimmelt es von Fröschen, Schlangen, Ratten und Hasen, manchmal bekommt Ihr auch Ziege oder Krokodil vor die Flinte – vor allem die kleinen Leckerbissen erkennt Ihr am raschelnden Gras, das Euch bei Schleichmissionen auch mal einen gehörigen Schrecken einjagt!

Feindliches Terrain

Die Suche nach Sokolov führt Euch durch diverse Dschungelbasen, Höhlensysteme und Bergstation ins unterirdische Waffenlabor: Trotz Freiluftarealen sind die Einsatzgebiete sehr überschaubar, bieten aber mit unzähligen hohlen Bäumen, Kriechtunneln und dichtem Buschwerk Deckung sowie eine Vielzahl von Taktikvarianten. Außerdem könnt Ihr Euch von allen Seiten anpirschen, bei Tanker und Ölplattform des Vorgängers

Oliver Ehrle

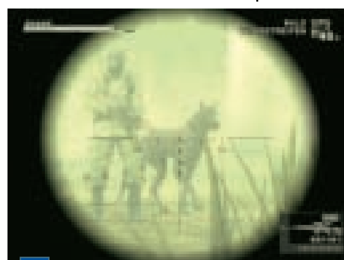
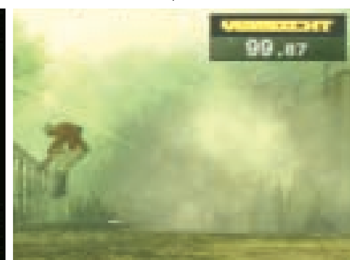


Frische Luft für den Konami-Spion: Die Gänge und Hallen der Vorgänger waren zwar eine tolle Umgebung für ein Hightech-Spektakel, aber wegen der viereckigen Flächen spielte sich manche Szene ähnlich "Pac-Man". Jetzt kann Snake die Stellungen seiner Feinde umgehen, von allen Seiten angreifen und daher aus dutzenden Taktiken wählen. Das gilt aber auch für die Feinde, die Euch mit cleveren Manövern in die Zange nehmen können: Deshalb sind höhere Schwierigkeitsgrade nicht einfach nur schwerer, sondern auch spektakulärer! Die Bewegungsfreiheit endet allerdings an dem Punkt, an dem Ihr Euch vom Ziel abwendet: Die üppige Natur und der Weitblick kaschieren optisch die natürlichen Barrieren. Wer geradewegs losläuft, stößt schnell an Grenzen: Etwas mehr Dschungel hätte dem Abenteuer nicht geschadet. Die vorhandene Fläche hat Konami aber exzellent genutzt, in manchen Abschnitten könnt auch Ihr vor lauter Deckung manchen Feind kaum ausmachen – und der funkt nach Vorschrift einen Sturmtrupp nach dem anderen herbei. Spielerisch ist "MGS 3" Spannung pur, nur die Rambo-Handlung steht der Dramaturgie des genialen Erstlings nach.



PS2 Revolver Ocelot im jugendlichen Alter: Wenn Ihr dem arroganten Schützen zu gefährlich werdet, ruft er seinen Sturmtrupp herbei.

wart Ihr immer an die Gerüste und Gänge gebunden. Die neuen Möglichkeiten erschließen sich aber oft erst im Nachhinein, so findet Ihr die gut getarnte Abkürzung in den Basenhof erst, wenn Ihr das Gebäude bereits erstürmt habt. Auch manche Obermotzkämpfe lassen sich variieren: Wenn Ihr etwa das Scharfschützengewehr nicht einsammelt, regnet es beim Duell mit dem Sniper End – jetzt könnt Ihr Euch ranpirschen, statt die möglichen Verstecke mit dem Zielfernrohr abzusuchen! Die vielen Abenteuervarianten und Geheimnisse machen "Metal Gear Solid 3" auch beim x-ten Durchspielen noch interessant, zumal Ihr Eure Taktik selbst wählen dürft: Im Gegensatz zum Vorgänger lässt Euch "Snake Eater" zudem meist die Wahl, ob Ihr heimlich schleichen, einen Hinterhalt

PS2 Wenn ein Schuss fällt, habt Ihr die komplette Wachmannschaft am Hals: Clevere Scharfschützen kalkulieren die Pfade der Verstärkung und legen Minen.



PS2 Wer hinter den Rücken der Feinde schleicht, erobert Geschütze.



PS2 Erst erobern, dann plündern: Schiffe und Stege dienen auch als Versteck, denn Snake kann schwimmen und tauchen – feuert durch die Ritzen im Boden!

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓Surround, ✓ProLogic 2, 60 Hz, DTS, ✓Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ dichter Dschungel
+ neuartige Survival-Elemente
+ intelligente Gegner
+ vielfältige Ausrüstung
+ variable Taktiken möglich

Contra
– sehr begrenztes Einsatzgebiet

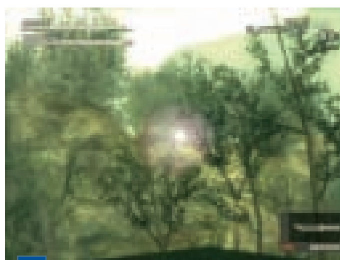
Alternativen:
PS2 Splinter Cell Pandorra Tomorrow (91%, MAN!AC 08/04)
Xbox Splinter Cell Pandorra Tomorrow (93%, MAN!AC 05/04)
NGC Splinter Cell Pandorra Tomorrow (90%, MAN!AC 08/04)

Metal Gear Solid 3

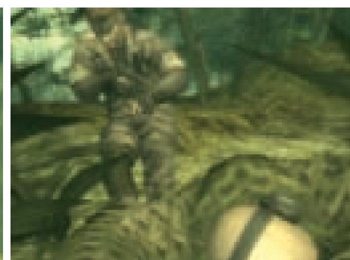
Playstation 2
Grafik 90 %
Sound 87 %
89% Spielspaß

Coole Spionage-Action, die Ihr wegen der vielen Abenteuervarianten mehrfach durchspielt!

arrangieren oder offensiv angreifen wollt. Neben den üblichen Knarren wie Flinte, Sturmgewehr und Schalldämpferpistole sammelt Ihr einige taktische Waffen: Munitionslager und Minenfelder versorgen Euch mit Claymore und TNT, das Ihr per hagel – Ihr müsst zuschlagen, bevor jemand Verstärkung rufen kann! In dem abwechslungsreichen Terrain ist deshalb Tarnung wichtig: Im Laufe des Abenteuers sammelt Ihr diverse Uniformen für Dschungel, Steppe, Wasser und Nacht, außerdem dürft fen beeinflussen neben Energiebalken und Durchschlagskraft der Waffen zahlreiche Facetten des Abenteuers, so kann sich Snake auf höheren Stufen leicht erkälten und verrät seine Position mit Niesen. Auch die Wachen werden aufmerksamer, sie







PS2 Scharfschütze im Greisenalter: Mit End duelliert Ihr Euch in einem Canyon, die Reflexionen seines Zielrohrs verraten seine Position. Ihr könnt angreifen oder den Spielstand speichern und vier Tage warten – dann schlägt die Altersschwäche zu (rechts)!

Fernsteuerung zündet – auch ideal für Ablenkungsmanöver. Im Nahkampf nutzt Ihr Snakes neue Talente, mit denen Ihr auch mehreren Gegnern überlegen seid: Ihr benutzt Soldaten jetzt auch als lebendes Schutzschild und werft sie über die Schulter – ups, da geht's ja tief runter!

Farben des Dschungels

Trotz der vielfältigen Action ist Schleichen die wichtigste Kunst in "Snake Eater": Wer schon von Weitem erspäht wird, endet im Kugel-



PS2 Flackerndes Feuer: Auch mit Fackel ist die Höhle unheimlich.

Ihr Snakes Gesicht bemalen. Das korrekte Arrangement kontrolliert Ihr mit dem Tarnfaktor, der stets eingeblendet ist – er wird nämlich auch von Eurer Haltung beeinflusst. So liegt Ihr direkt vor den Füßen einer Wache, ohne bemerkt zu werden.

Mehr Abwechslung

Ob Ihr mit der Wachmannschaft fröhlich herumspielt oder jeden Kontakt meidet, das hängt aber auch vom Schwierigkeitsgrad ab: Die sechs Stuhören Eure Schritte, können weiter blicken und teilen sich auf – um etwa den Hinterausgang Eures Verstecks zu sichern. Wer freudig experimentiert, findet zudem eine Vielzahl weiterer Überraschungen: Mit dem Funkgerät lassen sich etwa Radiokanäle und Artilleriefrequenzen anpeilen. Und wer jetzt auch bei Handlungsszenen in Ego-Perspektive schaltet, erhascht einen Blick auf leicht bekleidete Mädels und die ersten Skizzen des Metal Gear. *oe*

Janina Wintermayr



"Metal Gear Solid" und den PS2-Nachfolger habe ich regelrecht verschlungen, mit "Snake Eater" bin ich aber nicht so recht warm geworden. Nach zwei Schleicheinsätzen mit Sam Fisher in "Splinter Cell" kann und will ich mich einfach nicht an die festen Kamerawinkel von Kojimas Dschungelhatz gewöhnen. Ständig bin ich damit beschäftigt, in der Ego-Perspektive Gegner aufzuspüren und trotzdem laufe ich regelmäßig dem Feind in die Arme. Auch die überzogen-kitschige Geschichte ringt mir höchstens ein müdes Lächeln ab. Die spielerischen Qualitäten sind indes nicht von der Hand zu weisen. Für frischen Wind im Stealth-Genre sorgen vor allem die neuartigen Survival-Elemente: Da mutiert die Nahrungsaufnahme zum echten Erlebnis und das Experimentieren mit den verschiedenen Tarnklamotten bekehrt selbst Modemuffel zu bekennenden Kleiderfans. Zwiespältig präsentiert sich dagegen das ausgefallene Heilmenü: Erfreut Ihr Euch zu Beginn am beeindruckenden Detailgrad, wünscht Ihr Euch spätestens nach kräfteraubendem Bosskampf die simplen Rationen des Vorgängers zurück – hier ließen sich Verletzungen noch mit einem Knopfdruck behandeln.

FULL SPECTRUM WARRIOR™



Der preisgekrönte Strategiehit: ab April erhältlich für PlayStation 2!



GEZIELT GEGEN DEN TERROR!

„Schicke Grafik, fetter Sound und eine fesselnde Atmosphäre warten."
PC Action



„Unglaublich realistischer Taktik-Shooter mit Edeloptik und einer fantastischen Spielbarkeit."
Xbox Zone



PlayStation 2









VIDEO AUF DVD!

Oddworld Strangers Vergeltung



XB Furios: Kolossale Bauten, spektakuläre Effekte (wie diese Druckwelle) und glänzend animierte Gegner flimmern absolut ruckelfrei über den Bildschirm. Selbst "Halo 2" kann das nicht besser!



XB Ein Fall für Pad-Profis: Die knallharten Bosskämpfe erfordern taktisches Geschick und Ausdauer.

Dem Entwickler-Hause Oddworld Inhabitants entsprangen bislang alles andere als actionreiche Titel. Waffengewalt wurde in der skurrilen Heimat von Abe, Munch & Co. nur auf Seiten der digitalen Feinde angewandt. Mussten sich die Protagonisten der vorangegangenen Episoden demnach mit Fallenstellen und anderen 'defensiven Tricks' weiterhelfen, schlägt der aktuelle Held Stranger härtere Töne an.

Geld für die Eitelkeit

Während Oddworld-Charaktere gemäß der Philosophie von Firmenchef Lorne Lanning früher mit noblen Absichten (Rettung der eigenen Art) in die Schlacht zogen, scheint Stranger dem schnöden Mammon zu frönen: Er braucht Geld, viel Geld! Eine dubiose Operation soll dem rauen Löwenmenschen ein besseres Leben bescheren. Um an die notwendige Summe von Moolahs – dem virtuellen Euro-Äquivalent – zu kommen, macht Stranger Jagd auf Gesetzlose.

Die Schurkenhatz läuft in der ersten Hälfte des Spiels immer nach dem gleichen Schema ab: den örtlichen Bounty-Store besuchen, Wanted-Zettel abholen, das Versteck des Verbrechers ausfindig machen, den Widerling überwältigen (tot oder lebendig), zurück zum Bounty-Store, Kopfgeld kassieren, nächsten Auftrag annehmen. Da die einzelnen, mitunter sehr weitläufigen Areale relativ linear aufgebaut sind, spielt sich "Strangers Vergeltung" äußerst flüssig. Nerviges Rumgesuche oder endlos scheinende Gewaltmärsche bleiben Euch erspart.

Ansichtssache

Nicht unerheblichen Anteil am flotten Ablauf haben die beiden Spielperspektiven. Denn auf Knopfdruck wechselt Ihr blitzschnell von der Ego-Shooter-typischen Ich-Kamera zu einer Außenansicht und zurück. Was das Prozedere soll? Nun, beide Modi bieten Eurem virtuellen Alter Ego Vor- und Nachteile: Blickt Ihr Stranger via frei drehbarer Kamera über die breiten Schultern, teilt Ihr via Tastenklick nicht nur Rundumschläge und Kopfnüsse aus, sondern spurtet auch mit Höchstgeschwindigkeit durch die vielgestaltigen Landschaften. Schaltet Ihr in die Ego-Ansicht, verringern sich Blickfeld und Lauftempo, als Ausgleich packt der Löwenmensch jedoch seine zweiläufige Armbrust aus. Letztere füttert Ihr mit so genannter Lebendmunition, die Stranger überall in seiner 3D-Welt aufgabelt. Neben den unendlich verfügbaren Basisprojektilen, den elektrisch aufladbaren Zappfliegen, warten sieben weitere Arten samt deren durchschlagenderen Brüdern auf ihren Einsatz als Geschoss. Die Bedienung Eurer Arm-



XB In der Außenperspektive teilt Ihr via Schultertasten Rundumschläge und Kopfnüsse aus. Die Sternchen geben den Gesundheitszustand der Feinde an.



XB Mit den aufladbaren Zappfliegen aktiviert Ihr blaue Schalter.



XB Gar nicht wasserscheu: Stranger kann in dieser Ansicht laufen, auf allen Vieren galoppieren, springen, klettern, schwimmen, um sich schlagen und Gegner umrempeln – wie die meisten aktuellen Action-Adventure-Helden.

brust gestaltet sich einfach: Mit dem Steuerkreuz wählt Ihr für jeden Lauf eine Projektilsorte, um sie danach getrennt mit den Schultertasten abzufeuern. Auf diese Art stehen Stranger eine Vielzahl Munitionskombinationen und Angriffsvarianten zur Verfügung. Ein Arrangement aus Arschbackenhörnchen (locken Gegner durch Gebrabbel an) sowie Bolamiten (hüllen Feinde in ein Spinnennetz und machen sie unbeweglich) eignet sich vorzüglich für eine defensive Spieltaktik. Die Combo aus Stechbienen (rattern aus dem Lauf wie MG-Projektile) und Flederbomben (explodieren nach Ablauf eines Countdowns) dagegen bietet sich für wildes Gemetzel an – dann knallt's ähnlich effektvoll wie in "Halo 2".

Selbstbestimmung

Doch von Microsofts SciFi-Ballerei ist "Strangers Vergeltung" in puncto Spielablauf weit entfernt – und das liegt keineswegs allein an der zusätzlichen Kameraperspektive. Nicht selten fühlt Ihr Euch wie in einem Action-Adventure aktueller Machart: Der Held durchstreift ausladende wie detaillierte Landschaften, einem "Starfox Adventures" nicht unähnlich. Er plaudert mit seltsamen Dorfeinwohnern und besucht den örtlichen Shop, um Ausrüstung sowie Waffen aufzurüsten – das kennen wir doch (natürlich in opulenterer Form) aus Rollenspielen wie "Fable". Durch diese bunte Stilpalette entzieht sich das neueste "Oddworld" einer Kategorisierung. Zumal Ihr durch Eure individuelle Vorgehensweise den Ablauf des Xbox-Abenteuers großteils selber bestimmt.

Die zahlreichen Bosskämpfe bilden da keine Ausnahme: Im Gegenteil, auch im Clinch mit einem dicken Brocken lohnt es sich zu experimentieren. Einige Schurken reagieren besonders allergisch auf eins Eurer Projektile und lassen sich so bequem auf Distanz halten beziehungsweise schneller um die Ecke bringen. Wer davon nichts hält, darf auch die Brechstange auspacken und mit Offensivgeschossen wie ein echter Löwenmann kämpfen. Egal wie Ihr Euch entscheidet – viele dieser Duelle verlangen Nerven aus Stahl und absolute Padbeherrschung. Trotz deftigem Schwierigkeitsgrad nerven keine unfairen Stellen, es gilt das Motto 'Hart, aber gerecht'.

Aus dem Staub...

...in den Wald, ins Wasser, in den Schnee, in die Höhle des Löwen – die Schauplätze von "Oddworld Strangers

Janina Wintermayr



Ich kann meinem Kollegen nur beipflichten: Was die Oddworld Inhabitants da aus dem Boden gestampft haben, lässt sich nur mit Superlativen beschreiben. Mit kinoreifer Inszenierung, punktgenauer Ego- sowie Third-Person-Steuerung, intelligentem Leveldesign und herausragender Optik liefert "Oddworld Strangers Vergeltung" einen nahezu perfekten Action-Genuss. Leider geriet der Schwierigkeitsgrad recht happig, was vor allem Anfängern den Einstieg ins charmante Abenteuer erschwert. Wer sich dennoch durchbeißt, wird mit einer fesselnden Story und ideenreichem Spielablauf belohnt. Wo sonst geht Ihr mit lebender Munition auf Gegnerjagd, die Euch anknurrt, zirpt oder mit dummem Geschwätz zum Schmunzeln bringt?

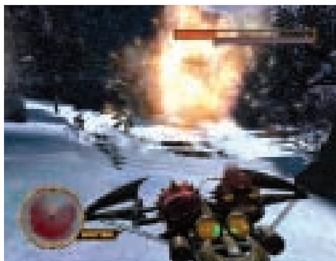


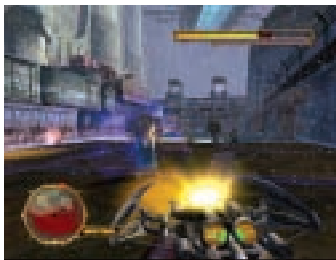


XB Im Bounty Store (links) kassiert Ihr das verdiente Kopfgeld, mit dem Stranger anschließend im General Store (rechts) shoppen geht, wo es nützliche Items gibt.



XB Keine Zeit für Wildwest-Romantik: Held Stranger braucht dringend Kohle für eine Operation!





Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Oddworld Inhabitants, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ atemberaubende Optik
+ exzellentes Leveldesign
+ tadellose Steuerung
+ wunderbar flüssiges Spielgefühl
+ innovatives Waffensystem

Contra
- mitunter übertrieben schwer

Alternativen:

PS2	Timesplitters Future Perfect (Test auf Seite 84)
Xbox	Halo 2 (91%, MAN!AC 01/05)
NGC	Metroid Prime 2: Echoes (94%, MAN!AC 01/05)

Oddworld Strangers Vergeltung

Xbox
Grafik 91 %
Sound 88 %
90% Spielspaß

Stark: abwechslungsreiche Ego-Shooter/Third-Person-Mixtur mit innovativem Waffensystem.



XB Gegen Ende des Abenteuers erwartet Euch eine Schneelandschaft mit einer dramatischen Schlacht: Kämpft Euch à la "Landung in der Normandie" über den Strand in eine Stadt – krachende Detonationen und farbenfrohe Explosionen inklusive.

Vergeltung" geben Langeweile keine Chance. Ob Wüste, Abwassersystem, Fabrikkomplex oder grüne Wildnis – sämtliche Areale gefallen mit unzähligen Details, optischem Abwechslungsreichtum sowie durchdachtem Aufbau. Gerade letzteren Punkt lernt Ihr während der Missionen zu schätzen: Bäume und Felsen geben Deckung, industrielle Anlagen wie Container-Verladestationen animieren zum hinterhältigen Fallenstellen und Aussichtspunkte machen planvolles Vorgehen möglich.

Wer neben akribischer Planung auch Sicherheit in allen Lebenslagen schätzt, erfreut sich an dem ausgefeilten Speichersystem: Ihr dürft nicht nur jederzeit mit wenigen Klicks einen Quicksave vollführen, sondern auch den kompletten Spielstand in beliebig vielen Slots sichern. Darüber hinaus sorgen regelmäßige Checkpoints für automatischen Frustschutz. Den könnt Ihr angesichts des happigen Schwierigkeitsgrads auch gut gebrauchen – "Strangers Vergeltung" ist nichts für Baller-Anfänger!

Zum Abschluss noch ein Wort zur deutschen Version: Die Synchronisation der exzellenten englischen Stimmen ist durchweg gelungen. Aufgrund von Sprachsamples konnten wir uns – trotz nicht vorliegender lokalisierter Fassung – ein Bild von der PAL-Variante machen. Letztere erhält eine uneingeschränkte Empfehlung, auch wenn alternative englische Stimmen nicht geschadet hätten... *os*

Oliver Schultes



Es geschehen tatsächlich noch Wunder – "Oddworld Strangers Vergeltung" kam fast aus dem Nichts und schafft es locker in die Action-Elite-Riege. Gratulation an die Mannen um Lorne Lanning: Sie hatten nicht nur den Mut, originelle Charaktere, schwarzen Humor sowie ungewöhnliche Schauplätze zu kombinieren; sie schafften es auch, Third-Person- und Ego-Shooter-Elemente sinnvoll und motivierend zu verschmelzen. Darüber hinaus spielt sich das grafisch umwerfende Abenteuer flüssig und wie aus einem Guss. Weder Ruckeln, ungewolltes Hängenbleiben noch eine hakelige Steuerung stören den interaktiven Genuss. Einen MAN!AC-Oscar haben die Oddworldler für das famose Waffensystem samt Lebendmunition verdient, das unzählige taktische Möglichkeiten eröffnet.



XB Wo sind die Hunde? In den weitläufigen Arealen sind einige Schurken schwer auszumachen. Sondiert...



XB ...mit dem Fernglas die Lage und erspäht die Halunken. Danach gibt's Saures!

Mega Man X8

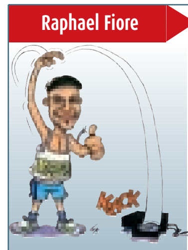

PS2 Sobald Axl auf einen roten Knopf hüpft, dreht sich das Szenario um 180°.


PS2 Ein Lichtblick in den lausigen 3D-Abschnitten: das flotte Schneerennen.


PS2 Selbst ein putziger Panda mutiert zum fiesen Mech-Robo.

Die Erde: Ein unreiner Ort mit lausigen Bewohnern. Deshalb entscheidet sich die rebellische Roboter-Armee für eine radikale Planeten-Zerstörung. Doch unser Heldentrio Mega Man, Zero und Axl tritt dem Ungemach mit kampferprobter Brust entgegen: Mega Man schießt wie gewohnt nur geradeaus, doch seine Spezialwaffen (nach jedem besiegten Endgegner gibt's eine neue) haben die größte Durchschlagskraft. Der flinke Zero ist Meister der Nahattacken. Sein Laserschwert geht selbst durch gigantische Mechs wie Butter und knackige Hüpfpassagen meistert er gekonnt mit seinem Doppelsprung. Axl ballert schließlich im Dauerfeuer in alle Richtungen und schwebt wie seine Kumpels kurzfristig in der Luft. Pro Level wählt Ihr je zwei der drei Recken aus und bei Bedarf eine von drei adretten Damen. Letztere übermitteln Euch via Funk Schwachstellen von Endgegnern oder erspähen Level-Geheimnisse. Auch der kräftige Riesenmech oder Raumgleiter für 3D-Abschnitte gehören zur "Mega Man"-Crew. *rf*

Raphael Fiore



"Mega Man" entwickelt sich weiter. Das neueste Abenteuer des nimmermüden Blauhelms überzeugt in (fast) allen Belangen: Die unterschiedlichen Fähigkeiten der flotten Dreierbande gibt die Extraprise taktische Note und die variantenreichen Levels erfreuen mit neuen Spielideen. Besonders die netten Würfelrätseleien sowie die vielen pikanten Hüpfpassagen begeistern. Auch Einsteiger frohlocken: Denn die äußerst fairen Rücksetzpunkte lassen dem Frust trotz etwaigem Lebensverlust keine Chance. Weiter wird die Langzeitmotivation mit Diamantensammelei und witzigen Minimissionen in den Abschnitten gefördert. Lediglich die spielerisch zähen und grafisch unspektakulären 3D-Levels verhindern den Auftritt von meinem 'Super'-Konterfei.

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating 6 · Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, EyeToy, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, ✔ 60Hz, ✔ Prog. Scan

Veröffentlichung:

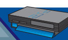
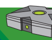
PS2	Februar
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Contra: Shattered Soldier (82%, MAN!AC 03/03)
Xbox	Metal Slug 3 (83%, MAN!AC 02/05)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 76 % · Sound 62 % — **77 %** Spielspaß

Bunte wie abwechslungsreiche 2D/3D-Ballerei mit knackigen Hüpfpassagen und taktischer Note.


Playstation 2

Xbox

Gamecube



Timesplitters Future Perfect



XB Große Klappe, nichts dahinter: Die zahlreichen Zwischengegner stellen mit der richtigen Bewaffnung kaum ein Problem dar.


PS2 Im Level 'Roboterkriege' lenkt Ihr erst den Panzer durch die Gegend,...


PS2 ...um später das Geschütz zu bemannen.

Sind Zeitreisen möglich? Fragt man die Entwickler der englischen Softwareschmiede Free Radical, bekommt man wahrscheinlich ein klares 'Ja' zu hören. Bereits zweimal schickten die Inselbewohner willige Spieler auf eine abenteuerliche Reise durch die Zeit – und sei es nur virtuell. Nach zweijähriger Pause drücken uns Free Radical nun wieder die Digi-Knarre in die Hand und lassen uns in der Rolle von Polygon-Soldat Cortez den Kampf gegen die Timesplitters erneut aufnehmen. Die bösen Aliens sind in der Zwischenzeit nicht untätig geblieben und haben die Erde im Jahr 2401 angegriffen. Nur ein Zeitsprung zurück zum Ursprung der Monsterplage kann die Menschheit jetzt noch vor der Vernichtung bewahren. Den Anfang macht Ihr im Jahr 1924 auf einer schottischen Insel: Unter tosendem Beifall und gelegentlicher Feuerunterstützung eines englischen Colonels stürmt Ihr mit rustikalem MG bewaffnet eine ritterliche Burg. Der Willkommensgruß des Schlossherrn fällt erwartungsgemäß bleihaltig aus, was Euch erst richtig in Shooter-Stimmung versetzt. In rasantem Tempo holzt Ihr Euch durch Horden von Wachmännern und nehmt es sogar mit einem Panzer auf. Zwischen stakkatoartigem Dauerbeschuss und explosiver Zerstörungswut bleibt sogar noch Zeit für ein wenig Kopfarbeit: Hebt mit einem Lastkran einen Geschützturm aus den Angeln oder rettet des Colonels leicht bekleidete Herzensdame aus ihrer Zelle.

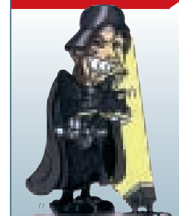

NGC Zombiejagd im Team: In den Missionen kämpft Ihr Seite an Seite mit computergesteuerten Charakteren gegen bizarre Kreaturen.

Der doppelte Cortez

Der kauzige Brite bleibt bei dem Ballerfest nicht Euer einziger Verbündeter: Über ein Wurmloch nimmt Cortez Kontakt zu – man staune – sich selbst auf. Von dem Space Marine aus naher Zukunft erhaltet Ihr einen für den Spielverlauf wichtigen Gegenstand. Wenig später schlüpft Ihr selbst in die Rolle des Gönners und helft Eurem vergangenen Ich aus der Patsche. Im Laufe der folgenden elf Levels ergeben sich weitere Gelegenheiten für jene paradoxe Zusammentreffen, was nicht nur für humorige Zwischensequenzen sorgt. Neben zusätzlicher Feuerkraft nützt Euch der doppelte Cortez noch mit seinen Fahrkünsten. Während Ihr mit der Kanone Robotergleiter vom Himmel holt, steuert Eurer Ebenbild den Panzer durch die Lande. Aber auch ohne Beifahrer dürft Ihr mit einem Jeep sowie gigantischem Kampfroboter Eure Reise verkürzen.

Die zweite Besonderheit von "Timesplitters Future Perfect" findet sich im

Oliver Schultes



Langsam zeigt Free Radicals Zeitreise-Ballerei Ermüdungserscheinungen: So faszinierend die abwechslungsreichen Szenarien und die blitzsaubere Optik in Teil 2 vor knapp zwei Jahren, so alltäglich die gleichen Features anno 2005 – nur dass es jetzt öfters mal unschön ruckelt, und das auch noch bei entscheidenden Bossscharmützeln. Viel gravierender wiegt für mich jedoch das dezent inspirationslose Leveldesign, das mit auffallenden Scriptings und Baukastencharme angesichts von Knallern wie "Halo 2" altbacken wirkt. Beim nächsten "Timesplitters" dürfen die Entwickler ruhig mehr über die kreativen Stränge schlagen. Wer unter Shooter-Entzug leidet, sollte sich "Future Perfect" dennoch zur Brust nehmen, schließlich ist's immer noch ein gelungener Genrevertreter.



XB Während die Waffen je nach Jahrhundert wechseln, begleitet Euch der Uplink-Handschuh durch alle Epochen. Damit könnt Ihr Gegenstände auf Feinde werfen.

Abwechslungsreichtum der Szenarien und Waffen. Die Jagd nach den Timesplitters führt Euch an eine Vielzahl unterschiedlicher Orte in sechs Jahrhunderten: Infiltriert im Jahr 1969 eine russische Forschungsbasis, exorziert Zombies und anderes gruseliges Getier in einer Geistervilla Ende des 20. Jahrhunderts, schlagt 2052 einen Mutantenaufstand zurück oder liefert Euch im Jahrhundert der Maschinenkriege Plasmafeuergefechte mit Robotern. In jeder Epoche schleppt Ihr außerdem die für jene Zeit typischen Todbringer mit Euch herum. Im Jahr 2401 ballert Ihr demnach mit Laserwaffen und Plasmakanonen, 1969 dagegen mit AK-Gewehr und Maschinenpistole. Abgefahrene Schusswaffen wie Harpunengeschoss oder Geisterkanone kommen im Horrorhaus zum Einsatz. Je nach Waffe lässt sich ein alternativer Feuermodus aktivieren. Die Steuerung der Geräte geht nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über.

Mehr Modi

Mit Abschluss des Storykampagne endet die Spielmotivation noch lange nicht. Zum einen bieten höhere Schwierigkeitsgrade sowie ein Coop-Modus genügend Anreiz für erneutes Zocken der Kampagne. Zum anderen ködern diverse andere Spielmodi Solisten wie Multiplayer-Fanaten gleichermaßen. Typische Mehrspieler-Disziplinen bekommt Ihr im Arcade-Modus vorgesetzt: Hier kämpft Ihr entweder mit bis zu drei menschlichen Kombattanten bei Deathmatch-Duellen oder tretet in drei Ligen gegen eine Anzahl Bots an. Nicht Dauerfeuer-Action, sondern Geschick und Zielgenauigkeit sind dagegen im Modus 'Herausforderung' gefragt. So sollt Ihr innerhalb eines Zeitlimits Flaschen zerstören, Affen mit Elektroschocks zum Tanzen bringen, eine ausgestopfte Katze auf Rollen durch ein Checkpointrennen lenken oder in der "Timesplitters"-Klassik-Variante Zombies die Köpfe abschießen. Humor wird auch im Arcade-Modus groß geschrieben. *jw*

Tooltime
Der Mapmaker von "Timesplitters"

Ihr kennt die Multiplayer-Karten bereits auswendig? Dann wird's Zeit für eine Arena nach eigenen Maßstäben. Das richtige Werkzeug dazu bietet der Kartenenditor von "Future Perfect". Innerhalb von Minuten könnt Ihr mit dem simplen Baukastensystem aus vorgegebenen Einzelteilen mehrstöckige Schlachtfelder basteln. Staffiert Eure Karte mit Power-Ups und Waffen aus, legt KI-Routinen fest und stellt Eure Arena schließlich der Online-Welt zur Verfügung.



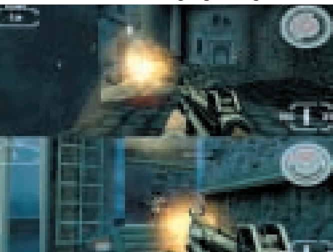


NGC Demolition Man: Ein Panzer kann Cortez auf seiner Reise nicht aufhalten.

Janina Wintermayr



Lange haben Ballerfreunde auf die dritte "Timesplitters"-Episode warten müssen: "Future Perfect" spielt sich wie die exzellenten Vorgänger tadellos und entzückt den Shooter-Fan zudem mit einer humorvollen Präsentation. Wer mit dem zeitreisegeprüften Cortez durch die Epochen hüpft, muss sich auf zahlreiche sympathisch-witzige Gestalten und lustige Zwischensequenzen gefasst machen. Weniger zum Lachen fallen dagegen die Levels zwischen den Storyszenen aus: Während Anfänger am hohen Schwierigkeitsgrad der Fließband-Action zu knabbern haben, stören sich Genre-Veteranen am gleichförmigen Kampfverlauf und dezent inspirationslosem Leveldesign. Zudem hat das Zeitreiseabenteuer unter regelmäßigen Ruckeleinlagen zu leiden. Hier kann Free Radical nicht an die Qualität des Vorgängers anschließen. Milde stimmen mich der herausragende Multiplayer-Modus und die zusätzlichen Einzelherausforderungen. Deathmatch-Ligen gegen Bots sowie skurrile Schießübungen garantieren Spielspaß und Motivation für Wochen. Wer über einen Online-Zugang verfügt, erfreut sich zudem an spannenden Mehrspieler-Duellen.



PS2 Das bringt selbst den Affen zum Tanzen: Auf skurrile Herausforderungen und Multiplayer-Matches wird bei "Future Perfect" besonders viel Wert gelegt.

Veröffentlichung:
- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: Free Radical, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

Pro
- abwechslungsreiche Szenarien
- haufenweise Spielmodi
- exzellenter Mehrspieler-Spaß
- riesiges Waffenarsenal

Contra
- schwankende Grafikqualität
- Spieldesign manchmal baukastenhaft

Alternativen:

PS2	GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)
Xbox	GoldenEye: Rogue Agent (78%, MAN!AC 01/05)
NGC	GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	16	16	–
Online	16	16	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2
- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox
- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube
- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Timesplitters Future Perfect

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	80 %	86 %	83 %
Xbox	78 %	86 %	83 %
Gamecube	78 %	86 %	83 %

Irrwitziges Ego-Vergnügen mit tadelloser Spielbarkeit, starker Story und massig Mehrspieler-Modi.

VIDEO AUF DVD!

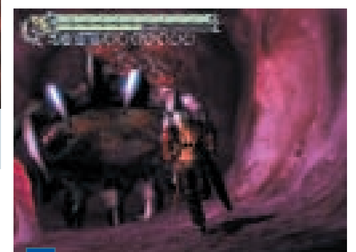
Devil May Cry 3 Dantes Erwachen



PS2 Keine besonders angenehme Vorstellung: In einem See aus Blut schaut Ihr dem Abschaum der Hölle aus nächster Nähe ins entstellte Antlitz.



PS2 In den übelriechenden Innereien eines fliegenden Wales warten Sensenmänner...



PS2 ...und eine Verfolgungsjagd mit einem Riesenwurm auf Dante.

Irgendwie scheinen die japanischen Entwickler von Capcom ein Faible für die alten Römer zu haben: Musstet Ihr Euch im kürzlich erschienenen "Shadow of Rome" noch mit Julius Caeser, Augustus und Cicero herumschlagen, schickt man nun seinen Vorzeige-Dämonenjäger Dante ins dritte Abenteuer. Dass dieser den Namen eines berühmten italienischen Dichters und Politikers des 13. Jahrhunderts trägt, kann kaum Zufall sein. Als ob das noch nicht genug wäre, hört sein verhasster Bruder und Hauptgegenspieler dieser Episode auf den klangvollen Namen Vergil, der – Ihr erratet es sicher schon – ein bedeutender römischer Schriftsteller war.

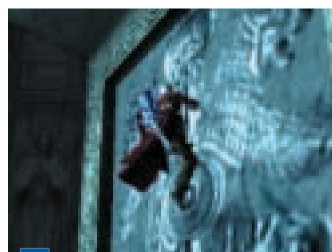
Da eben dieser Bruder seine teuflischen Helfer und Helfershelfer aussendet, um in den Besitz eines mächtigen Amuletts zu gelangen, schultert Dante einmal mehr das legendäre Schwert seines Erzeugers und zieht in die Schlacht. Zeitlich ist "Dantes Erwachen" vor den ersten beiden Teilen angesiedelt. So kommt der tollkühne Monsterschlächter jünger daher und zeigt erheblich mehr Spaß am Metzel-Job – wovon etliche Freudenschreie und betont lässige Dialoge zeugen. Dass der Weißschopf aber nicht nicht nur ein loses Mundwerk, sondern auch mächtig dicke Oberarme und einen prall gefüllten Waffenschrank bitter nötig hat, wird Euch sehr schnell klar.



PS2 Nichts wie weg: Wenn fliegende Tentakel-Wesen und Gevatter Tod persönlich lauern, rutscht selbst dem abgebrühtesten Teufelsaustreiber das Herz in die Hose.

Eine Frage des Stils

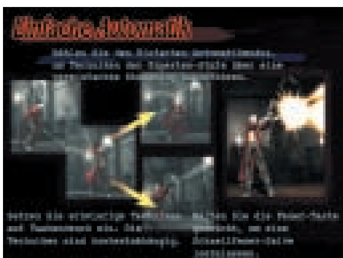
Um sich deutlich vom dezent enttäuschenden Vorgänger abzugrenzen, bringen sechs verschiedene Kampfstile frischen Wind in den Schlachter-Alltag. Zu Beginn jedes Levels und auch innerhalb der Welten an einigen ausgewählten Punkten, liegt es an Euch, Eurem Haudegen den Kampfstil Eurer Wahl aufzuzwingen. Steigert im 'Trickster'-Style Dantes Akrobatik- und Ausweichfähigkeiten oder lasst ihn als Swordmaster sämtliche Nahkampfwaffen mit nie gekannter Geschwindigkeit und Eleganz führen. Während Freunde zünftiger Ballereien den furchtlosen Mantelträger zum virtuosen 'Gunslinger' trimmen, werden defensive Zeitgenossen am ehesten als 'Royal Guard'-Blockspezialisten glücklich. Nach einmaligem Vollenden des digitalen Höllentripps stehen zwei weitere Optionen offen:



PS2 Via 'Wall Hike' geht Dante schon mal eine senkrechte Wand hoch.

Boni satt
Capcom belohnt Eure Anstrengungen

Habt Ihr Dantes Abenteuer gemeistert und Euch obendrein noch als lässigster und bester Monstermeuchler aller Zeiten erwiesen, versüßt Capcom das ohnehin unvergleichliche Gefühl des Durchspielens mit einigen Leckereien. So bewundert Ihr zahlreiche Konzept-Artworks und Highres-Renderbilder oder schaut im Promo-Video den Entwicklern bei ihren stylischsten Combos zu. Außerdem warten ein ausführliches Motion-Capturing-Making-of und der letztjährige E3-Trailer auf Euch. Witzigstes Gimmick ist das 'Video-Storyboard', in dem japanische Darsteller leidlich professionell einige Zwischensequenzen nachstellen – unbedingt ansehen!

PS2 Zu Beginn jeder Mission wählt Ihr Eure Lieblings-Kampfart (links). Moves, Karte und Techniken blendet Ihr auf Wunsch via Steuerkreuz jederzeit ein (rechts).



PS2 Neue Nahkampfwaffen wie die schicken Doppelschwerter nehmt Ihr besiegten Bossgegnern ab – als 'Swordmaster' entlockt Ihr den Klingen die stärksten Attacken.



PS2 Während Standardschüsse aus der Laserknarre dicke Brocken kalt lassen, macht der Feuerball richtig Eindruck.

Holt auf Knopfdruck einen 'Doppelgänger' aus der Trickkiste oder verlangsamt im 'Quicksilver'-Stil die Zeit und verschafft Euch so den entscheidenden Vorteil. Als weitere Option abseits der Stilfrage füllen haufenweise geplättete Gegner die 'Devil Trigger'-Leiste, mit deren Hilfe Ihr Euch in einen spurtstarken und Alles zermalmenden Dämon verwandelt. Heiltränke, magische Gegenstände und Waffen-Upgrades ersteht Ihr im Shop mit tonnenweise eingesammelten Orbs.

Action nonstop

Von einer Veränderung des grundlegenden Spielprinzips ließen die Entwickler wohlweislich die Programmierfinger: Mit u.a. Breitschwert, Nunchakus, Doppelsäbel und E-Gitarre für den Nahkampf sowie Zwillingsknarren, Shotgun oder Raketenwerfer für weniger zutrauliche Feinde geht's gegen nicht enden wollende Feindeshorden.

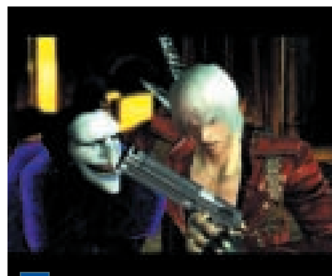
Vom grimmigen Sensenschwinger über staubige Sandmonster bis hin zu abgrundtief hässlichen Zwitterwesen stürzen sich die Heerscharen des Dämonenfürsten in Euer Schwert. Während Ihr im Kampf gegen diese Standardgegner Eurer Kreativität freien Lauf lassen könnt und stylische Combos am Fließband auf die Schurken herabregnen lasst, entpuppen sich Bossgegner als äußerst hartnäckige Prüfungen. Anstatt der erfolgsträchtigen Haudrauf-Strategie des Vorgängers bedarf es zahlreicher Fluchtmanöver und gut getimter Angriffe bis fliegendes Bettlaken, kopfloses Bruderpaar oder der sich mehrmals in den Weg stellende Vergil das Zeitliche segnen. Aufgrund dieser zähen Brocken gestaltet sich "Dantes Erwachen" keinesfalls als gemütlicher Sonntagnachmittag-Spaziergang. Dazu gesellen sich einige verzwickte Kniffe im Leveldesign: Aktiviert Ihr Drehschalter oder Portale, sorgt die sich plötzlich verändernde Architektur für einige Verwirrung – der persische Prinz lässt grüßen.

Die von mehreren Hassbeziehungen geprägte Hintergrundgeschichte wird – wie man das von Capcom gewohnt ist – von zahlreichen Zwischensequenzen in Echtzeitgrafik illustriert. Neben Dante sind der gewissenlose Vergil und Handlanger 'Narbengesicht' Arkham sowie die geheimnisvolle Lady 'Lady' Hauptdarsteller der atemberaubend choreographierten Filme. Die allgegenwärtige Lässigkeit des Haupthelden ist dabei mit einem kräftigen Augenzwinkern zu sehen. Der Dämonenjäger nimmt sich dabei glücklicherweise nicht allzu ernst. Schließlich darf auch ein Teufel mal weinen – und seien es nur Freudentränen der eigenen Coolness wegen. *ms*

Matthias Schmid



In der Hölle wenig Neues! Zwar sorgen sechs Kampfstile für geringfügige Abwechslung, dennoch erweist sich Dantes neuestes Rendezvous mit der Unterwelt als eindimensionale Metzelorgie. Kleine Rätseleien und das dank fast nutzloser Karte nötige Suchen nach dem Weg ändern daran kaum etwas. Sicher, dieses bewährte Prinzip macht nach wie vor unheimlich Spaß, mehr Abwechslung hätte ich mir aber doch erhofft. Beim Design der beeindruckenden Welten hingegen, werden nicht nur Serienfans mit der Zunge schnalzen: Gotische Zinnen, bodenlose Abgründe, die Innereien eines Lindwurms oder eine schemenhafte Parallelwelt ziehen Euch schnell in den Bann. Zudem gefallen fast alle Schauplätze mit feinen Texturen und hohem Detailgrad – faszinierende Licht- und Wassereffekte inklusive. Etwas weniger genau scheint's der oft verwirrte Kameramann zu nehmen. Auch wird der Schwierigkeitsgrad Anfänger schnell überfordern. Die Entscheidung, den 'Easy'-Modus erst nach mehrmaligem Scheitern in der 'Normal'-Variante freizuschalten, ist schlichtweg unsinnig. Geschieht das erst in späteren Levels, heißt es nochmal von vorn anfangen.



PS2 Mit 'ner Wumme am Zinken vergeht selbst dem Harlekin das Lachen.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.devilmaycry.com

Pro
+ stylische Nonstop-Action
+ sechs verschiedene Kampfstile
+ Optik und Design beeindruckend
+ massig coole Cutscenes

Contra
- unkonzentrierter Kameramann
- Level-Recycling

Alternativen:

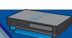
PS2	**Chaos Legion** (78%, MAN!AC 10/03)
Xbox	**Ninja Gaiden** (88%, MAN!AC 06/04)
NGC	**Mystic Heroes** (77%, MAN!AC 01/03)

Devil May Cry 3 Dantes Erwachen

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 85 %
83% Spielspaß

Edel präsentierte Metzelorgie mit gewohnt flotter Steuerung, aber wenig Abwechslung.









Viewtiful Joe 2



NGC Die Endgegner weisen wie im Vorgänger eine ellenlange Energieanzeige auf und überraschen mit diversen Angriffs-Taktiken.



PS2 Abgefahrene Rätselei: Die brachiale Action-Kost wird immer wieder von diffizilen Rätsel unterbrochen – hier benötigt Ihr das Hirnschmalz von Joe und Silvia.

Das geht doch nicht: Die Jadow-Organisation will die Weltherrschaft übernehmen. Doch nicht etwa durch ein demokratisches Wahlverfahren, sondern mit Einsatz von stupider Gewalt. Aber diese unfeinen Methoden schätzt unser roter Superheld Joe überhaupt nicht und stellt sich umgehend der brisanten Herausforderung. Aber Joe hat die Rechnung ohne die Wirtin gemacht: Denn sexy Silvia will nicht mehr als armes Mädel gelten, das aus den Fängen des Bösen gerettet wird. Deshalb hat die adrette Dame eine Heldenlizenz erworben, um Joe von Beginn weg im kunterbunten Action-Arcade-Abenteuer zu unterstützen. Im Gepäck hat Silvia ihre Laserpistole, Charme und Helm. Das Heldenduo tritt aber nicht gemeinsam auf die Bühne, sondern löst sich via gegnerzermürbendem Touch-Handschlag ab. Das taktische Wechselspiel setzt Ihr bei den Heldenfähigkeiten ein: Joe ist etwa gegen Feuer immun (beim 'Mach-Speed'-VFX-Einsatz), während sich Silvia dank abgeschlossener Elektriker-Lehre mit jeglicher stromerzeugenden Energiequelle auskennt. Zudem stellt sich die Frage, ob Ihr die Feindesschar aus der Ferne oder lieber aus der Nähe eliminiert: Denn Silvia trägt immer mindestens eine herzspuckende Pistole in ihrem Gürtel und Nahkampfexperte Joe setzt in hitzigen Gefechten bevorzugt seine knallharten Fäuste als schlagende Argumente ein.



PS2 Der bewegte Mann (oder Roboter): Silvia wackelt via VFX-Kraft mit dem Hintern und lutscht am Daumen, dadurch raubt sie dem Feind jegliche Gegenwehr.

Action-Jackson

Im Prügelrepertoire des coolen Heldenpaars befinden sich jedoch noch weitaus mehr als Standard-Schlag- und Kickbewegungen – namentlich die VFX-Moves. Die lizenzierten Superhelden-Bewegungen eröffnen unzählige taktische Problemlösungsvorschläge: Dank 'Slow-Motion'-Funktion verlangsamt sich das komplette Spielgeschehen – nur Ihr haut mit normaler Geschwindigkeit die Gegner platt. Zudem verwandeln sich blitzschnelle Feind-Geschosse in Zeitlupenkugeln, welche Ihr mühelos an den Aggressor zurücksendet. Auch über die 'Zoom'-Kraft verfügen beide Protagonisten: Während Silvia die Waffen der Frauen einsetzt und so die abstruse Gegnerschar paralysiert, pumpt Joe seine hart trainierten Super-Muckis auf und haut mit doppelter Schlagkraft zu. Die dritten und vierten VFX-Kräfte werden fein säuberlich auf das Heldenduo verteilt. Joe nutzt die fulminante 'Mach-

Raphael Fiore



Heftige 'Krach-Bumm-Bäng'-Liebe auf den zweiten Blick: Als eingeschworener 2D-Action-Experte freute ich mich diebisch auf den zweiten "Viewtiful Joe"-Auftritt. Doch nach erstem Anspielen machte sich Ernüchterung breit: Der hammerharte Einstieg beförderte mich öfters in den Heldenhimmel als es mir lieb war und teils unlogische Rätsel stoppten den Action-Fluss. Doch nach dem heutzutage ungewohnt bitterbösen Anfang hat es bei mir 'Boom' gemacht. Das muntere Wechselspiel zwischen dem Nahkampfexperten Joe und Fernwaffen-Ass Silvia sowie die vier zeitverändernden VFX-Kräfte bergen unzählige taktische Möglichkeiten. Auch die minutenlangen Endgegnerscharmützel suchen in der zweiten Dimension ihresgleichen. Schließlich versprühen die witzigen Helden und Bösewichte sowie die abgefahrenen Welten einen unvergleichlichen Charme. Trotzdem rate ich nervösen und knausrigen Einsteigern vom Kauf ab: Denn "Viewtiful Joe 2" steht bei der Kategorie 'Spiele, die Euch den letzten Nerv rauben und mindestens drei Pads kosten' ganz vorne. Für die anderen gilt: Die grandiose Action-Perle übertrifft den Vorgänger und gehört ergo in Euer Regal.







NGC Während Silvia den neuen VFX-Wiederholungs-Angriff übt, absolviert Joe eine hüpflastige Tunnelfahrt. Im Shop kauft Ihr Extras (von oben).

Speed'-Funktion, um mit Feuer zu fusionieren und seine Schnelligkeit zu versechsfachen. Silvia löst dagegen knifflige Rätsel am liebsten mit der 'Replay'-Funktion – diese nimmt Eure letzte Aktion auf und spult sie dreimal ab. Apropos Rätsel: In jedem Abschnitt löst Ihr zahlreiche Denkaufgaben – öffnet etwa einen überdimensionalen Safe mit der richtigen VFX-Kombination oder setzt ein goldenes Zahnrad an der vorgesehenen Stelle ein. Nutzt darüber hinaus die kniffligen Knobelaufgaben zum Luftschnappen. Meist folgen danach minutenlange Endgegner-Kämpfe gegen überdimensionale Echsen, Blödel-Professoren oder Azteken-Kugelstoßer. Diese fördern zittrige Hände und schweißgebadete Zockerkörper. Damit Ihr den Hauch einer Chance gegen die mächtigen Bosse habt, solltet Ihr fleißig V-Punkte via Combo-Attacken sammeln. Diese tauscht Ihr nach jedem Level im "Viewtiful Joe"-Shop für diverse Goodies ein. Verbessert die VFX-Fähigkeiten, kauft neue Energieherzen oder ein weiteres Leben. Der eminent wichtige V-Meter erweitert sich dagegen nur, wenn Ihr in den Abschnitten jeweils 50 Filmrollen aufklaubt. Wahre Helden spielen sich nach harter Schlacht noch die 36 Kammern des Schreckens frei. *rf*

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	-	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Gamecube

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC April

Entwickler: Clover Studios, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ humorvolle, exzellente Präsentation
+ vielfältige taktische Kampfvarianten
+ abwechslungsreiche Welten
+ einzigartiges 2D-Action-Erlebnis

Contra
- haarige Rätsel stoppen den Spielfluss
- Lebensdauer Eures Pads sinkt rapide

Alternativen:

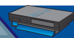
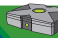
PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Viewtiful Joe 2

Playstation 2 – Grafik 87 % – Sound 78 % – **85 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 87 % – Sound 78 % – **85 %** Spielspaß

Einzigartig: Die hammerharte Arcade-Action überzeugt mit hervorragender Spielbarkeit.


Playstation 2

Xbox

VIDEO AUF DVD!

Project: Snowblind





PS2 Unüberwindbare Laserfallen und kein Ausschaltknopf in Sicht? Kein Problem mit dem Icepick: Hackt Euch mit dem Multitool einfach in das Sicherheitsnetz.

Name wechsel dich: Ehemals als "Deus Ex: Clan Wars" bekannt, dann in "Snowblind" umbenannt und schließlich mit dem Zusatz "Project" versehen, findet Crystal Dynamics erster Ego-Shooter endlich den Weg in die Händlerregale. Mit der Namensänderung war der Entwickler gut beraten, denn mit dem komplexen Universum von Warren Spectors "Deus Ex"-Saga hat die SciFi-Knallerei nur noch wenig gemein. Die Titelbezeichnung kommt freilich nicht von ungefähr – unter dem Decknamen 'Project: Snowblind' plant der Oberbefehlshaber einer Separatisten-Armee mit Hilfe gewaltiger EMP-Bomben die Menschheit zurück in die Steinzeit zu bomben. Verhindern wollen das die Streitkräfte der Liberty Coalition, zu der auch Euer Alter Ego Nathan Frost gehört. Dummerweise endet bereits der erste Einsatz für den virtuellen Recken tödlich. Bioimplantate und Cybersysteme retten zwar sein Leben, verwandeln ihn gleichzeitig aber in den ultimativen Soldaten. Fortan steht Ihr im Kampf nicht nur mit diversen Waffen Euren Mann, sondern könnt auf eine Reihe außergewöhnlicher Fähigkeiten zurückgreifen.

Universal Soldier

Seit "Max Payne" und "Enter the Matrix" gehören Kampfhandlungen in Zeitlupe unter Videospiel-Charakteren zum guten Ton. Nach seiner Wiederbelebung nutzt auch Nathan den Verlangsamungs-Effekt zu seinen Gunsten, hier Reflexboost genannt. Aktiviert Ihr jene Nanofähigkeit, bremst das gegnerische Truppen in ihrem tödlichen Vorhaben – Nathan marschiert dann fast völlig unbeeindruckt durch den feindlichen Kugelhagel und weicht selbst Raketengeschossen aus. Natürlich bleibt es nicht bei dieser einen Fertigkeit: Im Laufe des Abenteuers erweitert Nathan seine Superkräfte um eine Infrarotsicht, Ballistikschilde, Tarnfeld und zerstörerischen Elektronensturm. Während Ersteres den ultimativen Durchblick garantiert und den Sichtbereich von Kameras visualisiert sowie versteckte Feinde durch solide Wände aufspürt, verbirgt Euch die Tarnung vor allzu neugierigen Blicken. Nützlichste und meist genutzte Fähigkeit ist allerdings das Ballistikschild, das eine temporäre Schutzglocke erzeugt – und damit den Nutzen des Reflexboosts in Frage stellt.
Dummerweise frisst die Aktivierung zitierter Fähigkeiten Energie. Haltet demnach Ausschau nach Bio-Batterien oder ladet die Kraftzelle durch verstärkten Kampfeinsatz wieder auf. Das reichhaltige Waffenarsenal bietet jedenfalls ausreichend Möglichkeiten für destruktives Treiben. Ob Sturmgewehr, Schrotflinte, Raketen- und Minenwerfer, futuristische Energie-



XB Mit dem Oberbefehlshaber der Republik ist nicht gut Kirschen essen: Setzt Euer gesamtes Waffenarsenal gegen den gepanzerten Feind ein.

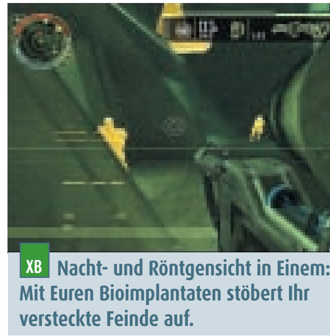


XB Die Waffen in "Project: Snowblind" verfehlen ihre durchschlagenden Wirkung nicht. Gegen menschliche Gegner helfen Schrotflinte und Sturmgewehr am besten.



PS2 'Shrek'licher Blechbube: Mit dem Oger-Mech trampelt Ihr eine fernöstliche Tempelanlage platt. Gefährlich kann Euch jetzt nur der zweite Roboter werden.

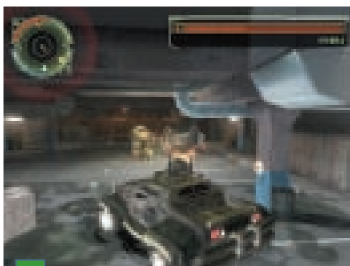




XB Nacht- und Röntgensicht in Einem: Mit Euren Bioimplantaten stöbert Ihr versteckte Feinde auf.



PS2 Project: Bildstörung. Trifft Euch eine EMP-Granate, wird die Sicht für Sekunden verwaschen.



XB Vierrad gegen Zweibein: Die fahrende Festung schützt sogar vor Mech-Attacken.

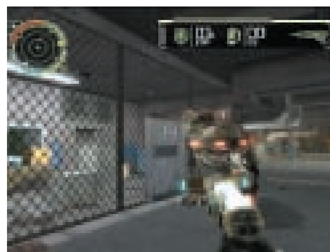


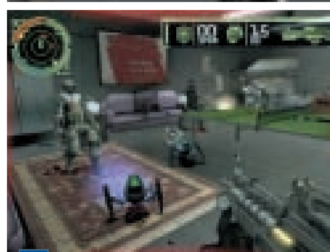
XB Lebensretter Schutzschild: Im Kampfgetümmel wird das Ballistikschild zum unverzichtbaren Helfer. Achtet deshalb auf die Energiereserven.

waffe oder Scharfschützengewehr – jeder Waffentyp findet bei "Project: Snowblind" Verwendung. Ein alternativer Feuermodus sowie diverse Granaten komplettieren das ballistische Inventar: Setzt flinke Spinnen-Roboter auf Gegner an oder stoppt Kampfdroiden mit einer EMP-Granate. Technisch veranlagte Naturen erfreuen sich dagegen am Icepick-Multitool, das verschlossene Türen öffnet und Zugang zum feindlichen Sicherheitssystem gewährt. Überlistet mit dem Hackerinstrument Kameras, deaktiviert Laserfallen oder missbraucht automatische Geschütze für Eure Zwecke. Selbst ehemals feindliche Kampfroboter lassen sich mit der futuristischen Allzweckwaffe übernehmen und fernsteuern. Größere Mech-Kaliber sowie Fahrzeuge pilotiert Ihr dagegen vom Cockpit aus. Dabei ist es Eurem Alter Ego egal, ob das Gerät dem Feind gehört – schleicht Euch mittels Tarnung an den Roboter heran und nehmt ihn in Besitz. Mit den Fahrzeugen dürft Ihr sogar im Multiplayer-Modus hantieren. Allerdings beschränkt sich der Mehrspieler-Spaß auf Besitzer von Online-Zugängen oder System-Link-Kabeln.

Die Qual der Wahl

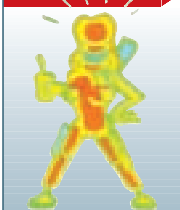
Trotz der großen Vielfalt und der spielerischen Möglichkeiten kann "Project: Snowblind" in puncto Handlungsfreiheit nicht mit dem großen Vorbild "Deus Ex" konkurrieren. Allerdings liegt es in Eurer Hand, wie Ihr die Missionen meistert. Die Zocker-Riege teilt sich dabei in zwei Fraktionen: die des grobschlächtigen Ballerprofis oder des gewieften Hackers. Während Letztere das Hackertool nutzen und durch Ventilationsschächte kriechen, suchen Risikofreudige den offenen Konflikt. Mutige Zocker müssen dann mit den Konsequenzen der gewieften Gegner-KI leben: Wirft Euch der Feind eine EMP-Granate vor die Füße, versagen Eure elektrischen Implantate, was in einem Störbild resultiert. Im schlimmsten Fall nutzt der Gegner Eure temporäre Blindheit für einen Angriff. Geschieht das, kann Euch nur ein Nanoboost vor dem virtuellen Tod bewahren. *jw*





PS2 David und Goliath: Hetzt Spiderbots oder Kampfroboter auf den Feind.

Janina Wintermayr



In der Kürze liegt nicht immer die Würze: Einfach fantastisch, was Crystal Dynamics in ihrem ersten Ego-Shooter auf die Beine gestellt haben. Die gelungene Zukunfts-Vision zieht mit tadelloser Steuerung, opulenter Waffenauswahl, coolen Superkräften und eingeschränkter Aktions-Freiheit jeden Shooter-Begeisterten sofort in den Bann. Zusätzlich präsentiert sich "Project: Snowblind" in hübscher Optik, deren Glanz nur hin und wieder von ein paar groben Texturen getrübt wird. Angesichts der Fülle an Ideen fragt man sich aber, warum das ganze in fünf Spielstunden abgerissen wird. Im Eiltempo treiben Euch die Entwickler durch die Levels und verdammen gleichzeitig die Story zur Nebensächlichkeit. Das nächste Mal sollte Crystal Dynamics einen Gang herunterschalten.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	–
Via Linkkabel	16	16	–
Online	16	16	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ coole Nano-Fähigkeiten
+ stimmungsvolle Leveloptik
+ brachiales Waffenarsenal
+ intelligentes Hacking-Feature

Contra
- zu kurze Spielzeit
- unnütze Waffen und Fähigkeiten

Alternativen:
PS2: GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)
Xbox: GoldenEye: Rogue Agent (78%, MAN!AC 01/05)
NGC: GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)

Project: Snowblind

Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 84 %
84 % Spielspaß

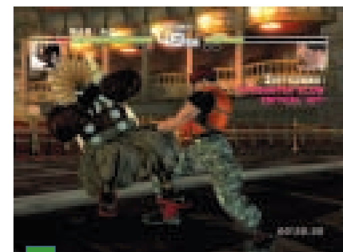
Xbox
Grafik 80 %
Sound 84 %
84 % Spielspaß

Spannend, aber zu kurz: flottes Ego-Spektakel mit intelligentem Leveldesign und schicker Optik.



VIDEO AUF DVD!

Dead or Alive Ultimate



XB Obermotz Tengu und Soldat Bayman müsst Ihr erst freischalten.



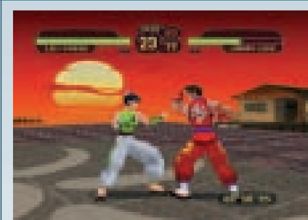
XB Anachronismus: Hitomi war beim Original-"Dead or Alive 2" nicht dabei – wer sie jetzt haben will, braucht zwingend einen Spielstand vom Nachfolger.

Als einziger namhafter japanischer Entwickler bekennt sich Tecmos Team Ninja seit dem Xbox-Start standhaft zur Microsoft-Konsole und versorgt sie mit exklusiver Nippon-Kost: Nach "Dead or Alive 3", dem Sportspiel-Ableger "Xtreme Beach Volleyball" und der ultraharten Actionkost "Ninja Gaiden" werden nun die Anfänge der (nicht zuletzt dank ihrer wohlproportionierten Protagonistinnen) bekannten Beat'em-Up-Reihe in die Gegenwart geholt. "Dead or Alive Ultimate" wird auf zwei DVDs ausgeliefert: Während der eine Silberling sich mit dem 1996 erschienenen Debüt beschäftigt (siehe Kasten), geht's auf dem anderen mit der 2000 entstandenen Fortsetzung zur Sache. Es erwartet Euch aber keine reine Portierung, was schon der Vorspann mit einer Überraschung klar macht: Unterlegt von Aerosmiths 'Dream On'-Klängen gibt's diesmal nämlich keine dynamische Kampf-Montage, sondern Szenen aus der Kindheit der zentralen Figuren Kasumi, Ayane und Hayate – wer sich für die Hintergrundstory von "Dead or Alive" interessiert, bekommt eine interessante Geschichtsstunde verabreicht, der Rest wundert sich über Itagakis jüngste Exzentrik.

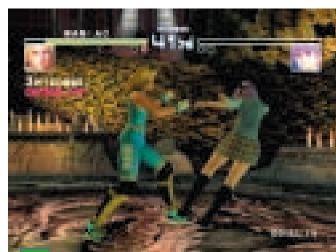
Alt und neu vereint

Habt Ihr die Einleitung hinter Euch, nimmt es der Team-Ninja-Meister mit der Historie nicht mehr so genau: Die 20 Kampfschauplätze (15 großflächige Areale und fünf speziell für Tag-Team-Duell designte Arenen) sind nur zum Teil aus dem alten "DoA 2" übernommen, der Rest besteht aus komplett neu designten Szenarien oder wurde beim dritten Teil entliehen. Allen gemein ist eine erhöhte Interaktivität mit der Umgebung: Wie gehabt könnt Ihr verschiedene Gegenstände zertrümmern, indem Ihr den Kontrahenten dagegen schmettert, auch die spektakulären Klippen- und Fensterstürze sind in erweiterter Form wieder mit an Bord.
Das 15 Kämpfer umfassende Teilnehmerfeld vereint alle alten "DoA 2"-

Historisch wertvoll
Das andere "DoA" im "Ultimate"-Reigen



Neben dem kräftig aufpolierten "DoA 2" packte Ninjameister Itagaki der Vollständigkeit halber auch das Debüt der Prügelserie in die "Ultimate"-Packung: Das Ur-"Dead or Alive" wurde dabei zwar technisch gesäubert, um Bildratenwackler zu vermeiden, sieht aber ansonsten aus wie vor neun Jahren. Retro-Klopper können sogar Online-Matches ausfechten, mehr als eine nette Dreingabe für zwischendurch ist der Oldie jedoch nicht.



XB Tina tritt gelegentlich mit Outfits aus ihrer Anfangszeit an.



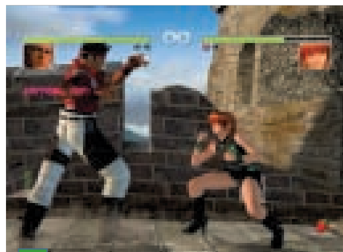
XB Das herbstliche Tal debütierte ursprünglich im dritten "DoA" und wurde für das Update von Teil 2 durch die Hängebrücke inklusive Sturzmöglichkeit erweitert.



Matthias Schmid



"Unsere Spiele sind hochqualitative Arbeit" – soweit "DoA"-Vater Itagaki im MAN!AC-Interview. Mag die selbstgefällige Art des Exzentrikers nicht jedermanns Sache sein, lässt sein jüngstes Werk keinerlei Zweifel zu. Die edle "Ultimate"-Version motzt den Klassiker mit bestechender Highres-Optik, zig Outfits und Arenen gehörig auf. Zerberstende Steinsäulen und splitterndes Glas pflastern Euren Weg, wenn Ihr die Interaktivität der wunderschönen Stages ausnutzt. Eine Vielzahl an kraftvollen Würfen und gut ausbalancierte Kämpfer sorgen dafür, dass nicht nur optischer Genuss geboten wird. Einzig die zu starken Konter-Moves sorgen für Verdruss. Dafür gestaltet sich der nervige Tengu-Bossfight dank prachtvollem Jahreszeitenwechsel erträglicher.



XB An freispielbaren Klamotten wurde gerade bei den Mädels nicht gegeizt: Jede Teilnehmerin hat u.a. Xbox-Dress (links) und Volleyball-Bikinis im Schrank.



XB Wuchtig wie immer: Beim Tag-Team-Kampf dient der Partner nicht einfach als 'zweite Energieleiste', sondern greift bei spektakulären Combo-Würfen mit zu.



XB Die Outfits der Kämpferinnen gewähren manchmal intime Einblicke.

Recken. Ein Dutzend ist von Beginn an spielbar, dazu gesellen sich als Bonus Bayman (der Marine war schon im Original versteckt), Tengu (den Obermotz könnt Ihr jetzt erstmals im Westen selbst steuern) und – sofern Ihr einen passenden Spielstand auf der Festplatte beherbergt – die "DoA 3"-Debütantin Hitomi. Alle Akteure haben eine volle Garderobe im Gepäck, je nach Charakter erprügelt Ihr Euch bis zu 20 Outfits.

Konter-Kunst

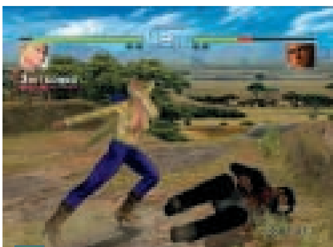
Das Kampfsystem fällt im "Ultimate"-Update anspruchsvoller aus als beim Vorgänger bzw. Nachfolger: Neben Schlag, Tritt und Deckung könnt Ihr per Knopfdruck Attacken kontern, müsst allerdings auf vier statt nur drei Angriffsarten reagieren. Will Euch der Kontrahent auf mittlerer Höhe eins vor den Latz geben, hängt die korrekte Abwehr davon ab, ob er mit Hand oder Fuß agiert. Da erfolgreiche Konter ausgesprochen wirkungsvoll ausfallen, soll der Einsatz ja auch nicht zu leicht fallen.

Neben einem Story-Modus und dem Zeitangriff, die sich durch eingestreute Filmschnipsel und teils festgelegte Gegner bzw. Arenen unterscheiden, geht's im Survival-Modus oder als Tag-Team mit einem Partner zur Sache. Wer sich mit dem Kumpan gut koordiniert, packt dann besonders sehenswerte und wirkungsvolle gemeinsame Moves aus.

Habt Ihr die Kontrahenten vor der heimischen Konsole ausgeknockt, winkt der intelligente Online-Modus: Via Xbox Live tauscht Ihr mit weltweit verteilten Gegnern Backpfeifen aus und müsst dabei nicht mal auf Publikum verzichten: In eine "DoA"-Lobby passen bis zu acht Spieler, von denen die gerade nicht aktiven Klopper den stattfindenden Kampf in Echtzeit bestaunen und dank Mikrofon auch kommentieren können. *us*

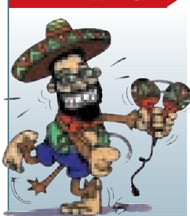


XB Auch das ist neu: Die Wand hinten kann jetzt zertrümmert werden.

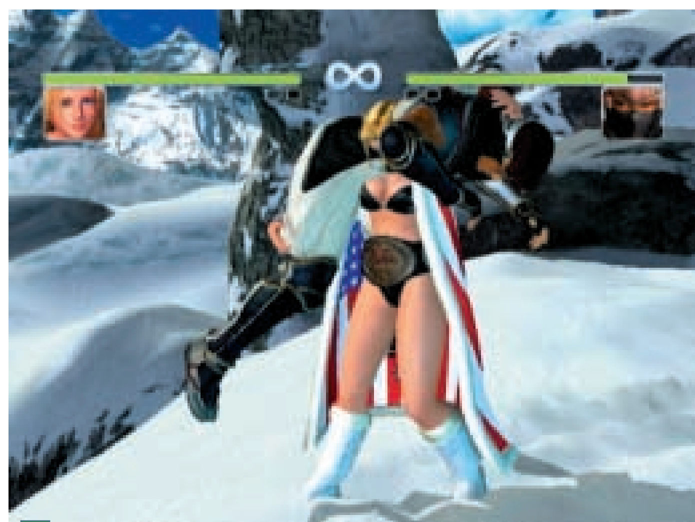


XB In der Safari-Arena bestaunen Elefanten und Löwen das Geschehen.

Ulrich Steppberger



Wenn alle Updates so großartig ausfielen wie bei "Dead or Alive Ultimate", wäre der Recycling-Wahn der Hersteller wesentlich erträglicher. Okay, spielerisch hat sich wenig getan, eigentlich prügelt sich's praktisch identisch zur fünf Jahre alten Vorlage (und den beigelegten ersten Teil spielt wohl niemand länger), doch der war und ist heute noch absolut konkurrenzfähig. Dafür zeigt Team Ninja in Sachen Technik ein weiteres Mal, wieso Microsoft sich die Japaner exklusiv gesichert hat: Die Luxus-Optik der alten und neuen Arenen übertrifft sogar die Klasse von "DoA 3". Sammler freuen sich über die vielen freispielbaren Outfits und Online-Zocker über die tolle Live-Anbindung: Die innovative Lobby-Idee zeigt, wie man es richtig macht.



XB Auf den Arm genommen: Einige Outfits protzen mit wehenden Mänteln – das sieht schick aus, führt aber auch zu häufigeren Clipping-Fehlern als sonst.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		8	

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Team Ninja, Japan
Hersteller: Tecmo
Website: www.tecmo.com

Pro
- + viele neue Arenen und Kostüme
- + intelligente Online-Einbindung
- + anspruchsvolleres Kontersystem,...

Contra
- – ...dessen Attacken fast zu mächtig sind
- – Hitomi nur mit "DOA3/X"-Spielstand freischaltbar

Alternativen:
- PS2: Virtua Fighter 4 Evolution (92%, MAN!AC 09/03)
- Xbox: Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)
- NGC: Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)

Dead or Alive Ultimate

Xbox
Grafik 89 %
Sound 72 %
90% Spielspaß

Starke Nobel-Prügelei mit toller Optik, dynamischem Kampfsystem und starkem Online-Aspekt.



Xbox

VIDEO AUF DVD!

Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords



XB Der Weltraumhafen von Onderon besticht durch Schiffsverkehr und Toscana-Charme. Hinter der schönen Fassade verbergen sich aber Mord und Intrigen!



XB Im Blitzgewitter der Blasterschüsse hilft nur noch die Macht weiter...



XB ...Wirbelwind und Machtschrei halten den Wurmkopf in Schach.

Die Sith-Lords geben sich endlich den Jedi zu erkennen: Machtsüchtige Padavane können ab sofort durch die PAL-Galaxie eines komplett eingedeutschten "KOTOR 2"-Universums stromern. Dabei ist die Lokalisierung von textlastigen Rollenspielen in Zeiten aufwändiger Sprachausgabe genauso zweischneidig wie der Lasersäbel von Darth Maul: Nicht nur die Übersetzung des Originaltextes muss passen, auch die Schauspieler für die deutschen Synchronstimmen sollten ihr Handwerk beherrschen. Das heißersehnte Sequel lässt hier keine Wünsche offen und umschmeichelt Euch mit begabten Sprechern und akkurater Werktreue.

Der Letzte des Ordens

Inhaltlich bleibt die PAL-Fassung unangetastet. Fünf Jahre nach einem gewaltigen Sternenkrieg haben sich die Jedi scheinbar aus der Galaxis verabschiedet. Eure Spielfigur erwacht als ausgestoßener Ex-Jedi und Kriegsverbrecher auf einer Raumstation und trägt außer einer Liebestöter-Unterhose erst einmal nur eine düstere Vorgeschichte mit sich herum, deren Konsequenzen Ihr im Laufe der Handlung ausbaden dürft.

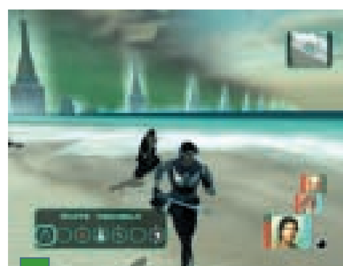
Natürlich sind die Jedi nicht wirklich ausgerottet, sondern verstecken sich nur auf Schmuddelplaneten, in entlegenen Ruinen und Spelunken. Natürlich ist dies nur die Vorgeschichte, alles gestaltet sich viel komplizierter. Und natürlich müsst gerade Ihr die Jedi-Exilanten aufstöbern und gegen die wiedererstarkten Sith-Lords ins Feld führen. Dafür braucht Ihr aber Klamotten sowie Waffen und ein paar Kumpels für die Drei-Mann-Party wären auch nicht schlecht. Also erkundet Ihr die Raumstation und stolpert bald über die beiden zentralen Spielelemente: pausierbare Kämpfe und fein verästelte, gehaltvolle Dialoge.

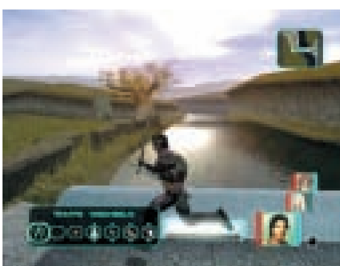


XB Ach Gott, dieser Mundgeruch! Lebemann Atton unterstützt unseren Nahkampf mittels Repetierblaster. Da kann das rot markierte Urviech nur noch blöken.

Schwertkampfgeschwafel

Die Entwickler von Obsidian machen keine Experimente. Die Mechanik des Spiels funktioniert genauso tadellos wie im hochgelobten Vorgänger. Sobald Ihr in eine Kampfhandlung verwickelt werdet, schaltet des Programm automatisch in den Pausenmodus. Dadurch behaltet Ihr den Überblick, weist Angriffsziele zu und schöpft aus einem umfangreichen Kontingent von Spezialangriffen, Machttricks und Kampfstilen. Einige neue Anwendungen wie der zermalmende 'Force-Crush' erweitern das Arsenal Eurer Jedi-Krieger. Insgesamt





XB Romantische Anflüge bekommt Ihr bei "KOTOR 2" aufgrund der Optik eher selten. Einige Ausblicke lassen dennoch exotische Stimmung aufkommen.



XB Da passt die 'Unruhe'-Attacke: Auf dem Waldmond Dxun verteidigt Ihr einen mandalorianischen Außenposten gegen Sith-Gesocks.



XB Auf Korriban demonstriert unser Charakter sein Pokerface.



XB Statistik-Muffel dürfen den Levelaufstieg automatisch abwickeln.

finden Kenner des Erstlings nicht viel Neues, die wichtigsten Änderungen verbessern den Spielkomfort. So könnt Ihr einen schnellen Wechsel zwischen zwei Waffensets vornehmen oder Eure Partymitglieder auch außerhalb des Basis-Schiffes Ebon Hawk auswechseln. Das Dialogsystem wurde weitgehend unverändert gelassen. Je nach Gesinnung wählt Ihr aus vielfältigen Gesprächs-Optionen, die von messianischem Gutmensch-Gebrabbel bis zu grobschlächtigen Brutalo-Parolen alle Nuancen abdecken. Jede Entscheidung bringt Euch der guten oder der bösen Seite der Macht ein Stückchen näher. Das beeinflusst begrenzt den Ablauf der Geschichte wie auch die Einstellung Eurer Partykollegen zu Eurem Alter Ego. Vor allem die greise Jedi-Meisterin Kreia stellt öfters philosophische Fangfragen und verwickelt Euch in hochtrabende Diskussionen über Jedi-Moralethik.

Missionen satt

Drittes Zahnrad im gut geölten Rollenspiel-Getriebe sind die mannigfaltigen Missionen, die sich wie gehabt in Haupt- und Sidequests zergliedern. In der Hauptstory fliegt Ihr frei zwischen Planeten wie dem florierenden Onderon, der Gaunerbastion Nar Shaddaa oder den altbekannten Welten Dantooine und Korriban umher und erfahrt Schritt für Schritt mehr über Eure eigene Bedeutung im Machtkampf der Macht-Nutzer. Die Sidequests könnt Ihr nach Gusto erledigen. Euer Betätigungsfeld erstreckt sich von einfachen Kampfmissionen über Sammelaufgaben bis hin zu komplexen diplomatischen Verhandlungs-Missionen. Klebt Ihr am roten Faden, seid Ihr nach weniger als 30 Stunden fertig mit der alten Republik, für die Sidequests könnt Ihr nochmal 40 Stunden drauflegen. Je nachdem, ob Ihr einen männlichen oder weiblichen, einen guten oder bösen Charakter verkörpert, stolpert Ihr im Lauf der Handlung über zehn Mitstreiter. Darunter finden sich die beliebten Droiden aus dem ersten Teil, die blinde aber coole Visas Marr und der Riesenwuchs-Wookie Hanharr. Letzterer freundet sich allerdings nur mit bösen Sith-Helden an. Einige Eurer Gefährten könnt Ihr im Spielverlauf sogar zu Jedis heranbilden. *mw*

Max Wildgruber

Es gibt immer einen Meister und einen Schüler. Und der Meister heißt leider nicht "KOTOR 2"! Gemessen an der Qualität des Vorgängers bleibt für Obsidians Jedi-Mär nur die Rolle des aufstrebenden, aber ungeschliffenen Schülers. So habt Ihr diesmal zwar mehr Handlungsfreiheit, vermisst aber mitunter den roten Faden einer starken Hintergrundhandlung. Ärgerlich auch vereinzelte KI-Debilitäten wie Partymitglieder, die entspannt zusehen, wie Ihr ums Leben kämpft. Augenfälligstes Manko der Space-Opera ist die Präsentation. Die Engine wurde ohne nennenswerte Verbesserungen aus dem Vorgänger übernommen, wirkt demnach schrumplig und altbacken. Ruckeleien bei Massenkämpfen stören die vielfältigen Kampfanimationen und die Mimik der Figuren besticht nicht gerade durch Ausdruckskraft. Qualitativ hochwertige Soundtrack-Symphonien und krachige Blastergewitter zaubern Euch aber zumindest in die Ohren eine gefühlsechte "Star Wars"-Atmosphäre. Vergisst man den Nachfolger-Status, stellt "KOTOR 2" aber einen herausragenden Vertreter der RPG-Zunft dar, der nicht nur Fans des Lucas'schen Lebenswerkes ans Herz zu legen ist.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler: Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Obsidian, USA
Hersteller: LucasArts/Activision
Website: www.activision.com

Pro
- \+ umfangreiches Rollenspiel-Epos
- \+ stimmige "Star Wars"-Atmosphäre
- \+ freie Wahl zwischen Gut & Böse

Contra
- – schwächliche Optik
- – Story im Mittelteil unübersichtlich
- – Rechtschreibfehler im Vorspann

Alternativen:

PS2	**Final Fantasy 10** (88%, MAN!AC 06/02)
Xbox	**Fable** (90%, MAN!AC 10/04)
NGC	**Paper Mario 2** (93, MAN!AC 12/04)

KOTOR 2: The Sith Lords

Xbox
Grafik 72 %
Sound 84 %
88 % Spielspaß

Wer kein Grafik-Purist ist, wird vielfältigen Rollenspiel-Spaß im "Star Wars"-Universum haben!

Robotech Invasion

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	8	
Online	8	8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 20 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

Entwickler: Global Star
Hersteller: Take 2
Website: www.take2.de

Pro
- Transformer-Feeling dank Cyclone-Bike
- intelligentes Zielsystem
- abwechslungsreiche Einsätze

Contra
- altbackene Grafik
- einfach gestrickte Gegner
- kurze Spieldauer

Alternativen:
PS2: Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox: Halo 2 (91%, MAN!AC 01/05)
NGC: Metroid Prime 2: Echoes (94%, MAN!AC 01/05)

Robotech Invasion

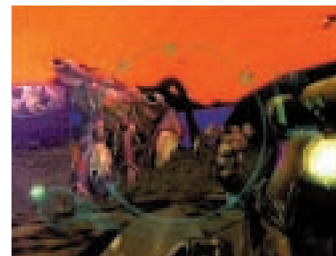
Playstation 2: Grafik 68 %, Sound 70 % – 69 % Spielspaß

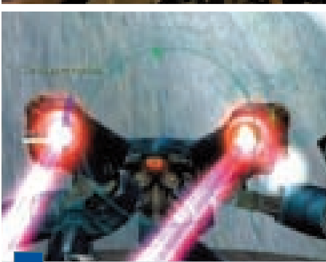
Xbox: Grafik 68 %, Sound 70 % – 69 % Spielspaß

Kurzweiliger Shootersnack für zwischendurch mit witzigem Motorrad-Extra und tumben Gegnern.



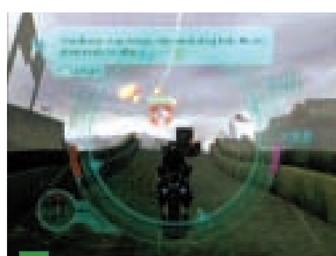
PS2 Leicht durchschaubar: Die Invid-Aliens greifen gerne frontal an und rennen schnurstracks auf Euch zu. Mit dem Jetpack springt Ihr flugs zur Seite.



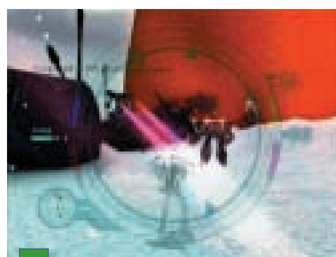


PS2 Zielgenau: Schwachpunkt der Aliens ist stets das rote Auge.

Hierzulande kaum bekannt, gelten die "Robotech" bzw. "Macross"-Animes seit den 80ern quasi als Urheber der Battlemech- und Transformer-Kultur. Haushohe Roboter, die sich blitzschnell in elegante Raumjäger verwandeln konnten, bestimmten die Ur-Serie, zahlreiche Spin-Offs thematisierten die Entdeckung der außerirdischen Protokultur-Energie und deren Auswirkungen auf die Menschheit. "Robotech Invasion" basiert auf dem neuesten Ableger dieser Serie und packt Euch nicht in das Cockpit eines Kampfroboters, sondern lässt Euch als Fußsoldat entweder aus Ego- oder Third-Person-Ansicht gegen die Invid-Aliens kämpfen. Ganz ohne Technik-Schnickschnack kommt Ihr dann aber doch nicht davon, denn die Cyclone-Rüstung Eures Kämpfers hat nicht nur schützende Funktion, sondern verwandelt sich bei Bedarf in ein flottes Motorrad. Klingt etwas skurril, muss es aber auch sein, denn ansonsten gibt sich "Robotech Invasion" vergleichsweise durchschnittlich.



XB Transformer: Auf dem Motorrad legt Ihr schnell weite Strecken zurück.

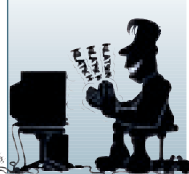


XB Dank Tarnvorrichtung kann Euch der Sniper nicht entdecken.

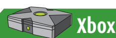
Ganz was Neues

Die bösen Aliens haben die Erde erobert und Ihr müsst sie rauswerfen. Diese nicht ganz neue Story-Idee wird gewürzt durch zwei unterschiedliche Handlungsstränge, denen Ihr nacheinander folgt. Zusammen mit verschiedenen Partnern stellt Ihr Euch den Außerirdischen und schickt sie entweder per Energiewaffe oder Maschinenpistole ins Jenseits. Euer protokulturgetriebenes Gewehr dient gleichzeitig als Sniper-Rifle, mit der Ihr auf die Augen der Bösewichter zielt, um sie mit wenigen Schüssen auszuschalten. Habt Ihr keine Zeit für geruhsames Maß nehmen, schaltet Ihr per Schultertaste auf ein Alien auf und behaltet dieses dann stets im Ziel – da trifft selbst der Analogstick-Grobmotoriker problemlos. Große Entfernungen legt Ihr auf dem Cyclone-Bike flott zurück, seid dabei aber durch plötzliche Alien-Attacken verwundbar. Außerdem verhindern die Sicherheitseinstellungen die Motorrad-Transformation im Inneren von Gebäuden. Damit fällt das Bike für etwa die Hälfte der Spielzeit flach, die Ihr in Alienbrutstätten, Waffenfabriken oder unter der Erde verbringt. Abwechslungsreiche Aufgaben lenken von dem ansonsten simplen Geballer ab: Mal deckt Ihr als Scharfschütze Eure Partnerin bei der Flucht vor den Monsterhorden, mal schaltet Ihr Artilleriestellungen aus, bevor diese eine Brücke zerstören. Am Schluss stellt Euch "Robotech Invasion" sogar noch vor eine dramatische Entscheidung, die für einen von drei unterschiedlichen Abspännen sorgt. *dm*

David Mohr



Auf den ersten Blick Mittelmaß, auf den zweiten ganz anständig. Natürlich sieht "Invasion" nicht besonders gut aus. Es fordert auch nicht mit intelligenten Gegnern oder schwierigen Rätseln – zu schnell habt Ihr die Angriffsmuster der Aliens durchschaut, zu geradlinig ist der Weg durch die unterschiedlichen Levels. Aber es macht für eine kurze Weile durchaus Spaß. Wer einfach mal einen netten Ballersnack für zwischendurch sucht, macht für günstige 20 Euro nicht viel falsch. Dafür bekommt Ihr abwechslungsreiche Missionen, atmosphärische Sprachausgabe und einen ballernden Motorrad-Transformer als Held. Die Story bleibt dank Charakter- und Perspektivenwechsel in der Spielmitte leidlich spannend, drei unterschiedliche Enden gibt's obendrein.

 Xbox  Gamecube

Böse Nachbarn



XB Tarnen und Täuschen: In manchen Szenarien könnt Ihr Euch z.B. in Schränken oder hinter Zeitungen verschanzen, damit Euch Rottweiler nicht bemerkt.

Den Preis für die ungewöhnlichste Xbox- und Gamecube-Veröffentlichung (eine PS2-Umsetzung steht kurioserweise nicht an) seit langem hat JoWooD sicher: "Böse Nachbarn" begann sein Leben nämlich als Low-Budget-Mitnahmeartikel auf dem PC, der niedrige Preis wurde wohlweislich auch im Konsolensektor beibehalten. Basierend auf der urdeutschen Eigenheit, Nachbarn gerne als Feinde zu betrachten, schlüpft Ihr in die Rolle von Woody, der den fiesen Rottweiler im Rahmen einer Reality-Show piesacken soll. Dazu schlurft Ihr in mehreren räumlich eng begrenzten Szenarien möglichst unbeobachtet durch die Gegend und kombiniert nach Simpelprinzip Gegenstände – auf dass Rottweiler beim Umgang damit dem Streich zum Opfer fällt.
Der eigenwillige Grafikstil kommt solide rüber, auch die verschiedenen Fallen können wenigstens kurzzeitig ein geringes Interesse wecken. Das hält aber nicht zuletzt wegen der tranigen Steuerung nicht lange an, denn spielerisch bekommt Ihr Magerkost geboten – wenigstens kostet es mutigen Käufern nur wenig Geld. *us*



NGC Damit wirklich jeder klar kommt, geben Denkblasen Hinweise.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	XB	NGC

Entwickler: JoWooD, Österreich
Hersteller: JoWooD
www.jowood.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 20 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Ghost Master: The Gravenville Chr. (61%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Ghost Master: The Gravenville Chr. (61%, MAN!AC 11/04)
NGC	Die Sims brechen aus (86%, MAN!AC 01/04)

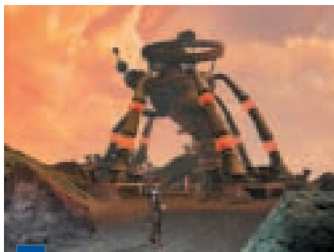
Xbox
Grafik 51 %
Sound 42 %
33 % Spielspaß

Gamecube
Grafik 51 %
Sound 42 %
33 % Spielspaß

Minimalistisches Schadenfreude-Abenteuer, das mehr als Gag denn als Spiel taugt.



Shadow Hearts Covenant



PS2 Wer baut sowas? So stellen sich die japanischen Designer Wales vor.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: März
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Nautilus, Japan
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
- toll erzähltes 40 Stunden-Epos
- abgefahrene Charaktere
- kurzweilige Zufallskämpfe

Contra
- verstaubte Präsentation
- teils öde Dungeons
- schludrige Lokalisierung

Alternativen:

PS2	**Final Fantasy 10** (88%, MAN!AC 06/02)
Xbox	**Fable** (90%, MAN!AC 10/04)
NGC	**Baten Kaitos** (84%, MAN!AC 02/05)

Shadow Hearts Covenant

Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 84 %
85 % Spielspaß

Hochkreatives Rollenspiel-Spektakel mit aktionsreichen Zufallskämpfen und Formwandler-Held.



PS2 Jugendstilbauten wie diese entschädigen Euch für die hausbackene technische Seite der Darstellung. Atmosphäre hängt eben nicht von der Polygonzahl ab.

Pech! Nachdem Formwandler Yuri sein zweites Import-Abenteuer mit Ach und Krach überstanden hat, schickt ihn Arbeitgeber Midway jetzt ins alte Europa und lässt ihn in einer lokalisierten Version von "Shadow Hearts Covenant" noch einmal antreten. Freunde des japanischen Rollenspiels ohne Import-Händler freuen sich über eine PAL-taugliche Doppel-DVD mit übersetzten Bildschirmtexten. Klassische Portierungs-Krankheiten wie ein gestauchtes Bildformat und stilistisch fragwürdige Textgüte gibt's dennoch.



PS2 Ich drück Dich! Der geschmackvoll gekleidete Herr lehrt Wrestlermoves.

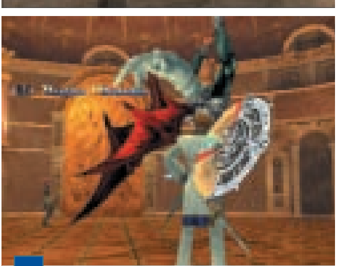


PS2 Mystisch: Schwebende Steinquader bilden ein knackiges Labyrinth.

Nix mit Harmonie

Es hätte so schön sein können. Nachdem Yuri im ersten "Shadow Hearts" seine gestaltwandlerischen Fähigkeiten in den Griff bekommen hat (Test in MAN!AC 04/02), freute sich der zynische Anti-Held auf eine verdiente Ruhepause in Südfrankreich. Doch Entwickler Nautilus hat anderes mit dem 'Harmonixer' im Sinn. Zusammen mit einem halben Dutzend skurriler Charaktere hetzt Yuri durch ein irrwitziges Rollenspiel-Szenario, das wie eine wilde Mischung der Erzählwelten von Jules Verne und H. P. Lovecraft wirkt. Gespielt wird in klassischer Nippon-RPG-Manier. Feste Kameras schwenken durch dreidimensionale Areale, zufällige Attacken lassen den Schirm zersplittern und läuten die zahlreichen Rundenkämpfe ein. Obwohl die Grafik nicht wirklich das vielzitierte 'Letzte' aus der betagten PS2-Hardware herausholt, erwarten Euch trotzdem atmosphärische Szenarien, in denen sich dunstige Städte der Jahrhundertwende mit phantasmagorischen Albtraumlabyrinthen abwechseln. Freund- und Feindcharaktere präsentieren sich dazu passend und wandeln auf einem schmalen Grat zwischen genialem Design und grotesken Albereien.



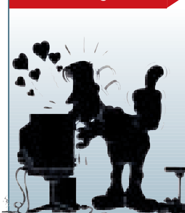


PS2 In 'Domremy' sucht Yuri vergeblich Zuflucht. Nicolai verfolgt ihn.

Ein Ring, sie zu knechten

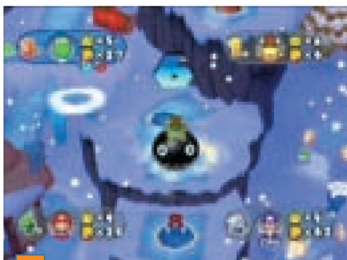
Die rundenbasierten Kämpfe verdanken ihren hohen Unterhaltungswert einerseits den unterschiedlichen Kampfstilen Eurer Helden, die aus Magie-, Combo- und Spezialattacken eine individuelle Kampftaktik zusammenstellen. Andererseits sorgt der 'Ring of Judgement' für Adrenalin-Einspritzer im Kampfgeschehen. Erfolg und Niederlage hängen von Eurem Geschick ab, wenn Ihr den rasanten Zeiger in bestimmten Abschnitten des Ringes stoppen müsst. So verbessert Ihr im Laufe von Yuris Kampf gegen eine mysteriöse Bruderschaft nicht nur die Eigenschaftswerte Eurer Menagerie, sondern formt auch nach und nach den Ring des jeweiligen Kämpfers nach Euren persönlichen Wünschen. *mw*

Max Wildgruber



Ein Hochgenuss für Kenner der asiatischen RPG-Erzählkunst! Rollenspiele mit dem Schema von "Shadow Hearts Covenant" gibt es wie Sand am Perlenmeer. Trotzdem schaffen es die Macher von Nautilus mit Einfallsreichtum und Witz, das Dämonen-Drama von den Mitbewerbern abzuheben und legen so ein eigenständiges sowie unterhaltsames Epos vor. Der 'Ring of Judgement' macht die Kämpfe spannend und abwechslungsreich, der Humor versöhnt mit teilweise eintönigen Dungeons, der Soundtrack hat Ohrwurm-Qualitäten. Die technische Seite der PAL-Fassung ist zudem keine völlige Katastrophe: Die Balken sind zu verschmerzen, die Geschwindigkeit befriedigend und die deutschen Texte auf Englisch umstellbar.

Mario Party 6



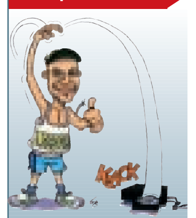

NGC Brett-Neuerungen: Mini-Bowser führt den Sterne klauenden Kettenhund Gassi (links). Kindgerechter Mikrofonspaß: Erratet, in welchem Gefäß mehr Sterne schweben.

Schon zum sechsten Mal stürzen sich Mario, Yoshi & Co. auf diverse virtuelle Spielbretter. Im Gegensatz zu den Vorgängern spendiert Nintendo dem Partyspaß etliche Neuerungen: Als Solospieler sammelt Ihr fleißig bonispendende Sterne auf Minibrettern oder beharkt Euch wie gewohnt mit drei knurrigen CPU-Gegnern. Die variantenreichen Mehrspieler-Duelle tragt Ihr ebenfalls auf diversen Brettern aus oder erkämpft Euch ohne Würfelei die Minispiele-Krone. Letztere überzeugen mit Vielfalt: Springt etwa in einem traditionellen 2D-Hüpfer über Stock und Stein oder setzt Euch hinter das Steuer eines diffizil lenkbaren Baggers. Die Krönung stellt das im Spiel enthaltene Mikrofon dar: Gebt den Nintendo-Charakteren Richtungs- und Sprungkommandos oder schreit im kunterbunten Quiz die richtige Lösung ins Mic. Erteilt Eurer wackeren Goomba-Truppe Fluchtbefehle von den drei Mitstreitern, lasst Toad durch einen gefährlichen Parcours rennen oder zählt im Dunkeln Pinguine und sprecht danach die korrekte Zahl. *rf*



NGC Das "Mario Party 6"-Set enthält Spiel und Mikrofon.

Raphael Fiore



Eins, zwei, Mikrofoncheck: In diesem Jahr glänzt Nintendo wahrlich mit innovativen Ideen. Nach Donkeys exzellentem "Jungle Beat"-Trommel-Hüpf-Spektakel (Test in der letzten Ausgabe) überzeugt auch das "Mario Party 6"-Set mit tollem Zubehör. Das äußerlich billig wirkende Mikrofon begeistert durch exquisite Spracherkennung, die dazugehörigen Mic-Minispiele sorgen für etliche Lacher. Auch der eigentliche Würfel-Modus überzeugt: Solospieler mit wenig Zeit sammeln auf den Mini-Brettern Sterne oder lehnen sich während den (langwierigen) Würfeleinlagen der deutlich spritzigeren CPU-Gegner entspannt zurück. Ab drei Spielern macht's wie immer am meisten Laune, doch dank zahlreicher Neuerungen schielen erstmals auch Solisten auf die putzmuntere Brett-Parade.

Genre: Partyspiel
Schwierigkeit: sehr niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hudson Soft, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Mikrofon, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ✓ ProLogic 2

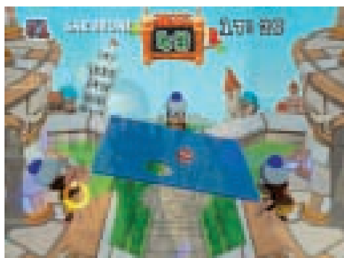
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 EyeToy: Monkey Mania (Test siehe unten)
Xbox Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
NGC Disney's Party (65%, MAN!AC 12/03)

Gamecube: Grafik 63 %, Sound 62 %, **80 % Spielspaß**

Deutlich aufgebohrter Partyspaß - vor allem der launige Mikrofon-Modus sorgt für Lacher.

EyeToy: Monkey Mania

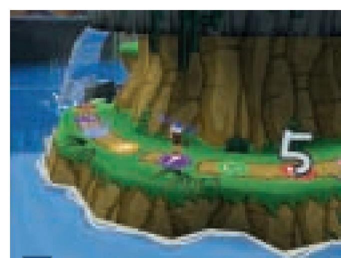



PS2 Die Minispiele schwanken stark in Bedienbarkeit und Schwierigkeit: Hockey (links) ist sehr simpel, der Balanceakt (rechts) dagegen schwer zu handhaben.

Sony stopft nach langer Zeit eine Lücke im Sortiment: Während Nintendo-Jünger schon zum sechsten Mal mit Mario eine Party feiern, gab's auf der PS2 bis dato kein vernünftiges Gesellschaftsspiel in dieser Machart. Da kein vergleichbar prominentes Sony-Maskottchen als Frontfigur existiert, wird mit der "Ape Escape"-Primatenhorde eine schräge Alternative ausgepackt. Und weil sich die hauseigene USB-Kamera als familienfreundlich erwiesen hat, kommt das EyeToy natürlich gleich mit zum Einsatz – fertig ist "Monkey Mania".

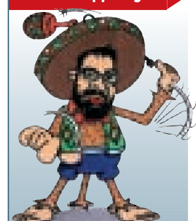
Genreüblich geht Ihr mit bis zu drei Kumpels oder CPU-Gegnern bei einem virtuellen Brettspiel an den Start: Statt Würfel wird ein Roulette bemüht, um die Felderzahl zu ermitteln, die der Primat Eurer Wahl vorrückt. Je nach Zielsymbol erntet oder verliert Ihr als Währung zählende 'Pipo'-Symbole, kauft Gegenstände und stellt den anderen Fallen oder absolviert eins von rund 50 Minispielen.

Letztere sind allesamt auf den EyeToy-Einsatz abgestimmt und werden mal hintereinander, mal gleichzeitig absolviert – das Spektrum reicht von einfachen Reaktionstests bis zu kniffligen Balance-Aufgaben. *us*



PS2 Die Spielfelder fielen optisch reichlich nüchtern aus.

Ulrich Steppberger



Keine Konkurrenz für den Klempner: Sony bedient sich kräftig beim direkten Rivalen, letztlich fällt "Monkey Mania" aber ziemlich durchwachsen aus. Grafisch wird magere Kost geboten: Bei den EyeToy-Disziplinen noch nachvollziehbar, hätten wenigstens die Spielbretter mehr Details vertragen. Deren Aufbau sorgt oft für so viel Zufall, dass der Partieausgang gänzlich unabsehbar wird. Bei den Minispielen wussten die Enwickler auch nicht recht, was sie wollen: Die Aufgaben fallen grundsätzlich schlicht aus, Komplexität sucht Ihr vergebens. Trotzdem schwanken die Disziplinen zwischen völlig primitiv und übermäßig sensibel, so dass ohne ideale Kameraeinstellung und viel Feingefühl wenig klappt.

Genre: Partyspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
www.playstation.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ✓ EyeToy
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 keine erhältlich
Xbox Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
NGC Mario Party 6 (Test siehe oben)

Playstation 2: Grafik 54 %, Sound 53 %, **58 % Spielspaß**

Mäßiger "Mario Party"-Klon mit schlichter Aufmachung und unausgewogenen Minispielen.



FIFA Street

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	6	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓16:9, Surround, 60Hz, DTS

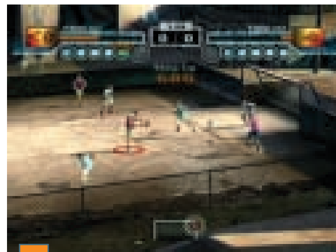
Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, ✓60Hz, Soundtrack

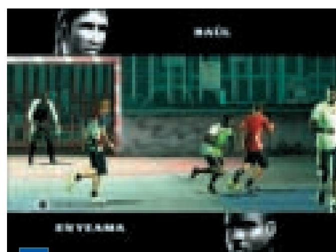
Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

FIFA Street

Playstation 2: 80% Spielspaß – Grafik 78 %, Sound 61 %
Xbox: 80% Spielspaß – Grafik 77 %, Sound 61 %
Gamecube: 80% Spielspaß – Grafik 77 %, Sound 61 %

Schick inszenierte und prima spielbare Spaßbolzerei, der nur etwas mehr Feintuning abgeht.


NGC Die weiter entfernte Kamera sorgt für einen Tick mehr Übersicht.


PS2 Nett, aber schnell eintönig: Die Replays gerieten abwechslungsarm.


PS2 Punkte sammeln leicht gemacht: Schon einfache Dinge wie ein hoher Pass bringen Zähler für die 'Gamebreaker'-Leiste.

 Nachdem dieses Jahr schon die bereits eingeführten "Street"-Spaßsportspiele rund um die US-Favoriten Basketball und Football mit Fortsetzungen beschert wurden, legt Electronic Arts' 'Big'-Abteilung noch eins drauf: Bei "FIFA Street" steht erstmals die weltweit populärste Mannschaftssportart im Mittelpunkt – Fußball.

Wie bei den Markenkollegen werden die meisten Regeln der ernsthaften Kickerei kurzerhand über Bord geschmissen. Auch um strittige Schirientscheidungen müsst Ihr Euch keinerlei Sorgen machen: Die Männer in Schwarz setzen hier erst gar kein Bein auf das Spielfeld. Bei den zehn Bolzplätzen rund um die Welt gibt es kein Seiten- oder Toraus, auch Abseits & Co. glänzen durch Abwesenheit. Foulspiel wird nicht geahndet, sondern gehört ausdrücklich mit dazu. Pro Team treten drei Feldspieler und ein Torwart an, Letzterer wird außer bei Abwürfen von der CPU kontrolliert. In der Regel spielt Ihr solange, bis eine Mannschaft fünf Tore erzielt hat, auf Wunsch und in besonderen Turnieren geht's auch traditioneller mit Zeitbegrenzung zu Sache. Wie bei "NBA Street V3" füllt Ihr durch trickreiche Passkombinationen und Kunststücke mit dem runden Leder via 'Trick Stick' oder Zufallsbutton eine Leiste auf: Ist diese voll, könnt Ihr einen wuchtigen 'Gamebreaker'-Schuss loslassen, der allerdings nicht automatisch zum Erfolg führt – nur wenn Ihr freie Bahn habt, kommt kein Verteidigerbein dazwischen.

Bolzen rund um die Welt

Im Karriere-Modus fangt Ihr mit einem Amateurteam an und müsst Euch allmählich durch Siege und stylisches Spiel Ruhm und Talentpunkte erarbeiten. Davon leistet Ihr Euch coolere Klamotten, stockt das Können Eures Eigenbaukickers in fünf Kategorien wie Tempo, Tackling oder Ballfertigkeit auf und fordert Profis heraus: Gewinnt Ihr gegen deren Mannschaft ein Match, wechseln sie auf Wunsch in Euren Kader. Aber Vorsicht: Nicht jeder Star tritt gratis gegen einen Nobody an (es sei denn, Euer Bekanntheitsgrad ist bereits hoch genug) – und bei einer Niederlage ist das riskierte Startgeld futsch. *us*

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ viele erspielbare Klamotten und Extras
+ umfangreicher Karriere-Modus
+ ansehnlich animierte Ballkunststücke,...

Contra
– ...die aber nur bedingt nützlich sind
– Trickausführung nicht immer ideal
– grenzdebiler Matchkommentar

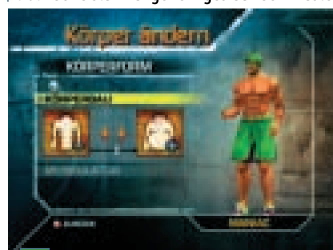
Alternativen:

PS2	Sega Soccer Slam (75%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)
NGC	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)

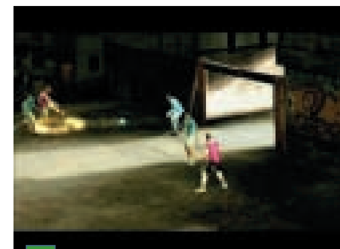
Ulrich Steppberger



Den Hattrick knapp verpasst: "FIFA Street" macht sich zwar schon sehr gut, die Klasse der Basketball- und Football-Kollegen wird aber noch nicht erreicht. Das Geschehen auf dem Bolzplatz läuft flott ab und erlaubt schicke Ballstafetten, Spaß macht's also auf jeden Fall. Allerdings wirken die typischen "Street"-Zutaten ziemlich aufgesetzt: So ist es z.B. praktischer, wenn Ihr erst gar keine gewagten Tricks probiert, sondern einfach den Zufallsknopf drückt. Auch der Erfolg eines 'Gamebreakers' hängt schon mal gerne vom Zufall ab. Im Karriere-Modus schließlich hätten etwas mehr Feinpolitur und Abwechslung (wieso gibt's so wenig Matchvariationen?) nicht geschadet – "NBA Street V3" macht's vor. An der grafischen Präsentation gibt's nichts zu meckern, abwechslungsreiche Spielfelder und hübsch animierte Spieler erfüllen ihren Zweck tadellos. Gar nicht glücklich werde ich dagegen mit dem ätzenden Kommentator, der die schlimmsten Deutschrapper-Klischees extrem nervig vereint. Zum Glück lässt er sich abstellen, denn als spaßige Bolzerei hat "FIFA Street" trotz der Detailmängel einiges auf dem Kasten.

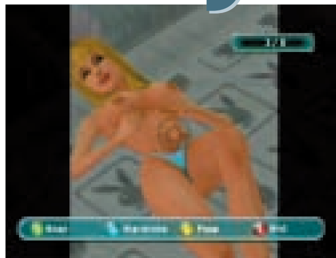


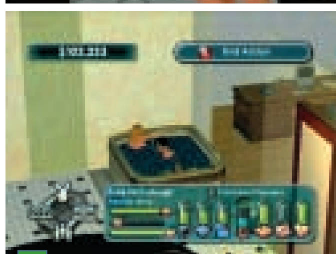
XB Zeig mir die Muckis: Im Editor bastelt Ihr wieder an vielen Details.


XB Ob das was wird? 'Gamebreaker' gehen erstaunlich oft schief.



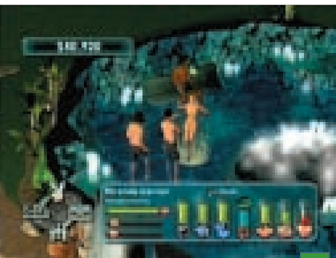
Playboy: The Mansion





XB Harmlose Freizügigkeit gibt's bei Foto-Sessions (oben) und beim Sex.





PS2 Schweigen ist Silber, Reden ist Gold: Zahlreiche Gespräche mit Promis, Liebhaberinnen und Untergebene sind die Schlüssel zum "Playboy"-Erfolg. XB

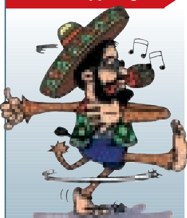
Bei Ubisofts erotischer Nabelschau "Playboy: The Mansion" schlüpft Ihr in die Rolle des Herrn der Bunnys – Hugh M. Hefner. Ihr startet mit einem geringen Grundkapital sowie einer schlichten Hütte ins sichtlich von den "Sims" inspirierte Leben. Auf Knopfdruck ruft Ihr ein Kontextmenü auf und agiert mit Eurer unmittelbaren Umgebung – benutzt Gegenstände oder verwickelt andere Personen in ein Gespräch. Letzteres spielt eine zentrale Rolle, denn so gewinnt Ihr Freundinnen und Geschäftspartner. Komplizierte Dialoge werden nicht fällig: Wählt z.B. 'romantisches Gespräch' oder 'Diskussion über die Börse' aus, dann brabbeln die Beteiligten in einer Fantasiesprache miteinander. Allerdings solltet Ihr darauf achten, dass Ihr die richtigen Themen erwischt: Was Euer Gegenüber mag und was nicht, erfahrt Ihr in einem der zahlreichen Menüs. Dort engagiert Ihr auch Mitarbeiter, baut Euer Gebäude weiter aus oder checkt, was für Aufgaben Ihr außer dem Fertigstellen einer Ausgabe noch zu tun habt.

Als wichtiges Hilfsmittel dienen Partys, zu denen Ihr Promis einladet und sie dann zur Mithilfe gewinnt – sei es für Interviews, Essays oder die essenziellen Foto-Aufnahmen. Bei denen wählt Ihr neben den Textilien der Schönheit auch Umgebung und Fotograf, bevor Ihr den Auslöser drückt. Nervöse Zeitgenossen müssen keine Angst vor verwackelten Bildern haben: Nicht das fertige Motiv ist letztlich relevant für den Erfolg, sondern vor allem der Sympathie- und Bekanntheitsgrad der Beteiligten.

High-Life im Mansion

Habt Ihr alles für eine Ausgabe zusammen, geht sie in Druck und wirft Einnahmen ab, die Ihr in den Ausbau Eures Imperiums investiert – wie wäre es z.B. mit einem Whirlpool für die Liebesgrotte, auf dass die Freundin Lust zu feuchten Spielchen verspürt? "Playboy: The Mansion" sieht auf PS2 und Xbox fast identisch aus, die Microsoft-Konsole bietet nur eine Hand voll Zusatzdetails: So dürft Ihr eigene Soundtracks in die Mansion-Stereoanlage einbinden und könnt mehr als nur ein Bild pro Fotosession aufnehmen. *us*

Ulrich Steppberger



Schamlos ist "Playboy: The Mansion" durchaus, aber nicht unbedingt bei der Darstellung nackter Haut: Die kommt zwar vor, aber mehr als 'oben ohne' gibt's nicht. Selbst die Sex-Einlagen geben sich mehr spaßig als sinnesraubend – da geht's im deutschen TV-Nachtprogramm um einiges derber zu. Dreist ist die Art und Weise, wie hemmungslos das "Sims"-Prinzip abgekupfert wurde, denn viele Aspekte von Grafik bis Steuerung fielen frappierend ähnlich aus. Da gut kopiert aber besser ist als schlecht selbst gemacht, lässt sich damit ordentlich leben, zumal Nervigkeiten wie ständiger Harndrang etc. wegfielen. Überhaupt eignet sich "Playboy" gut als Einsteigerspiel im Genre der Aufbau-Simulationen. Dank schnuckeliger Optik ist's zudem nett anzusehen und bietet einen spaßigen Karrieremodus, bremst sich aber in einigen Punkten selbst aus: Das Mansion ist in seinen Möglichkeiten auf Dauer einfach zu beschränkt, zumal Ihr häufig die gleichen Abläufe wiederholt. Was mich besonders ärgert: Wenn die Wirkung der Fotoknipserei schon nicht vom fertigen Motiv abhängt, wieso kann ich sie dann nicht einfach überspringen?

Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Cyberlore, USA
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 16 | **Preis:** ca. 45 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, ✔ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Pro
+ auch für Neulinge gut zu steuern
+ kein ständiger Tempodruck
+ durch "Sims"-Anleihen bewährtes Prinzip
+ putzige Cartoon-Optik

Contra
– beschränkte Aktionsmöglichkeiten
– Fotoaufnahmen reine Kosmetik

Alternativen:
PS2: Die Urbz: Sims in the City (84%, MAN!AC 12/04)
Xbox: Die Urbz: Sims in the City (84%, MAN!AC 12/04)
NGC: Die Urbz: Sims in the City (84%, MAN!AC 12/04)

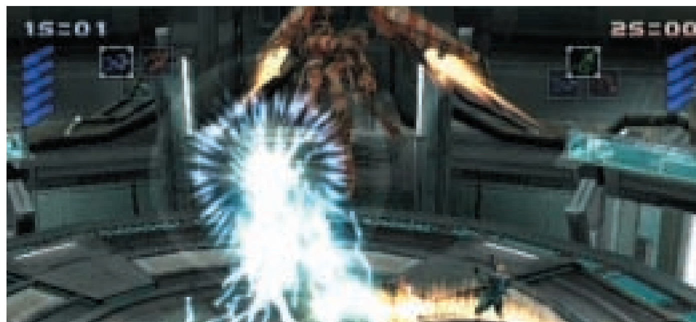
Playstation 2: Grafik 76 %, Sound 73 % – **77 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 75 %, Sound 73 % – **77 %** Spielspaß

Reizvolle Aufbau-/Wirtschafts-simulation mit einfacher Steuerung – auf Dauer aber monoton.

VIDEO AUF DVD!

Neo Contra



PS2 Via Ausweichrolle geht Ihr vielen Attacken geschickt aus dem Weg.



PS2 Feuersturm im Wohnzimmer der außerirdischen Macht: Krachende Explosionen und Laser-Stakkato halten Bill Rizer auf Trab – er dankt's mit Raketen.

Genre: Action
Schwierigkeit: sehr niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami TYO, Japan
Hersteller: Konami
Website: de.gs.konami-europe.com

Pro
+ dutzende taktische Bosskämpfe
+ motivierende Lernkurve
+ Zweispieler-Spaßgarant
+ sehr saubere Optik,...

Contra
- ...die jedoch kaum zur Geltung kommt
- lange Anlaufzeit

Alternativen:

PS2	**Metal Slug 3** (83%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**Metal Slug 3** (83%, MAN!AC 02/05)
NGC	**P.N. 03** (77%, MAN!AC 09/03)

Neo Contra

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 77 %
78 % Spielspaß

Sprung in die dritte Dimension geglückt: extrem motivierende Ballerei mit klasse Bosskämpfen.

Frischzellenkur für Konamis altehrwürdige Ballerserie: Anstatt Bill Rizer und Kompagnon weiterhin in klassischen 2D-Welten zu verheizen, schickt man den kaltschnäuzigen Supersöldner durch dreidimensionale Polygonlandschaften. Diesmal gilt es, der nach Weltherrschaft strebenden 'Contra-Elite' Einhalt zu gebieten. Aus diesem Grund tritt Samurai Jaguar an seine Seite und so säubert Ihr sieben streng lineare Levels von Roboterplage und Aliengetier. Die Riege der grotesken Gegnerschar umfasst u.a. 'Plant Contra', eine besonders bissige, überdimensionale Topfpflanze oder 'Animal Contra', der sich als vorlauter Straßenköter mit Pickelhaube entpuppt.

Um das Spielprinzip im Vergleich zu den Vorgängern nicht komplett umzukrempeln, gibt's anstatt frei drehbarer Ansicht oder Über-die-Schulter-Blick eine feste Kamera, die das Bildgeschehen aus einer Perpektive von schräg oben in Szene setzt. Vor Beginn noch schnell eines von drei Waffensets ausgewählt, warten zahlreiche Soldaten, Käfer oder Roboter sowie eine rekordverdächtige Anzahl von Zwischen- und Endgegnern auf ihre Ausrottung. Mittels Schultertasten wechselt Ihr flink zwischen Standardwumme, 'Power-Weapon' und Lock-on-Knarre. Auch das Fixieren von Schussrichtung oder Spielerposition funkioniert auf diese Weise und ist unverzichtbar im täglichen Scharmützel. So heizt Ihr Euren Widersachern auch während des Rückwärtslaufens ein. Einen Sprungknopf gibt's nicht, dafür rollt Ihr per X-Button um Euer Leben – sehr nützlich.

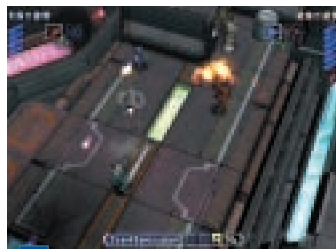
Strengt Euch an!

Essenzieller Bestandteil von "Neo Contra" ist das Trefferraten-basierte Ranking-System. Nur wenn Ihr sämtliche Gegnerformationen abräumt und auch in Obermotzduellen alle Sub-Waffensysteme des Bosses erspäht und ausschaltet, nähert Ihr Euch der magischen 100%-Marke. Ist im Easy-Modus schon nach vier Levels Schluss, warten in der Normal-Variante immerhin fünf Welten auf den durchschnittlichen Konsolenkrieger. Die letzten beiden Areale, Rizers Identität aufklärende Zwischensequenzen sowie den Happy-End-Abspann bekommen aber nur A-Rank-Söldner zu Gesicht. Daneben warten Trainings-Modus, ein Sequenzen-Theater, Musikbox und vier neue Waffensets auf ihre Entdeckung. Besonders flinke Joypad-Artisten gehen sogar mit 'Shattered Soldier'-Protagonistin Lucia auf die Pirsch. *ms*

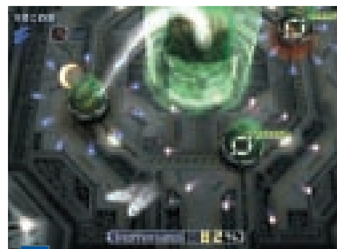
Matthias Schmid



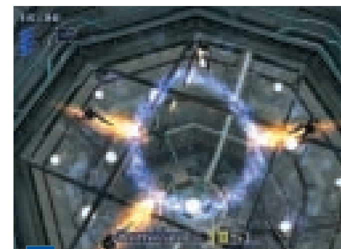
Liebe auf den x-ten Blick: War mein erster Ausruf bei der Ankündigung des 3D-"Contra" ein schluchzendes 'Oje, nur das nicht!', besserte sich die Haltung beim ersten Anspielen nur wenig. Nach mehreren Versuchen reichte es immerhin schon zu einem 'Ja doch, kurzweilige Ballerkost' und schlussendlich zierte ein breites Grinsen mein Gesicht. Denn habt Ihr Euch mit der Steuerung angefreundet und kennt die Attacken und Taktiken der Feindformationen, lässt Euch die Jagd nach höheren Rankings nicht mehr los. Die knackigen Endgegnerduelle im Sekundentakt bleiben stets fair und fesseln mit stetem Projektilhagel und zig Verwandlungsformen. Einige wenige Kritikpunkte schlagen mir aber doch auf den Magen: Zwar gefällt die beinahe flimmerfreie Optik (die aus unerfindlichen Gründen in Level 5 mit Slowdowns zu kämpfen hat), allerdings seht Ihr aufgrund der weit entfernten Kamera nicht viel davon. Zudem sind die meisten Waffensets nur dann sinnvoll einzusetzen, wenn Euch der Mitstreiter mit der Standard-MG den Rücken freihält. Nun aber genug – "Neo Contra" zeigt, dass knallharte Old-School-Ballereien auch in 3D funktionieren.



PS2 Metallbohrer und Flammenkatana wollen erst freigespielt werden.



PS2 Belohnung in Form von Bosskämpfen: Auch Aliengehirn...

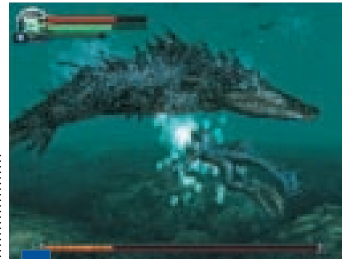


PS2 ...und Bill-Rizer-Klone seht Ihr nur mit massig A-Rankings.

Altered Beast

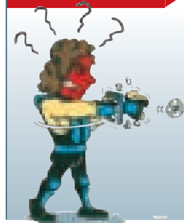

PS2 Graubraune, neblige Hintergründe zieren leider nicht nur den Sumpf.


PS2 Splattereffekte en masse – grafisch aber höchstens auf N64-Niveau.


PS2 In der Amphibienform säubert Ihr die Gewässer von feindlichem Getier.

'Gentechnik ist eine feine Sache' scheinen sich einige amerikanische Wissenschaftler gedacht zu haben. Dass aber freigesetzes genetisches Material in der Natur ungewollte Mutationen hervorrufen kann, scheint ihnen niemand gesagt zu haben. So ist es Eure Aufgabe, der Riege an riesigen Ratten, bissigen Fledermäusen und allerlei sonstigem scheusslichen Getier Einhalt zu gebieten. Während Ihr in der menschlichen Form nur wenig Durchschlagskraft besitzt, ist Euer Trumpf der Einsatz von Genom-Chips. Genügend Transformationsenergie vorausgesetzt, wandelt Ihr Euch u.a. zum blutrünstigen Werwolf, mächtigen Greifvogel oder sagenumwobenen Yeti. Taktisches Vorgehen in den Kämpfen wird nur selten verlangt – meist genügt beherztes Drücken auf die beiden Schlagbuttons. Die jeweilige Form stärkt aber nicht nur die Angriffspower, sondern ermöglicht auch den Zutritt in neue Bereiche.
Als nette Dreingabe warten Time-Attack-Bossfights, einige Galerien und drei zusätzliche Tierformen. *ms*

Matthias Schmid



'Man soll ja nicht immer nach Äußerlichkeiten gehen', dachte ich mir, als die Sega-Neuauflage zum ersten Mal im Laufwerk landete. Selten zuvor musste meine PS2 eine derart unansehnliche Polygonoptik erdulden: Niedrig aufgelöste Texturen, klobige Modelle, neblige Hintergründe und Ruckelanfälle scheinen aus der 32-Bit-Vergangenheit zu stammen. Leider fügen sich auch spielerische Schwächen, wie die nicht vorhandene Gegner-KI, kaum Bewegungsfreiheit und eine zickige Kamera ins arg durchwachsene Gesamtbild ein. Immerhin gewinnt das tierische Abenteuer mit fortschreitender Spielzeit an Fahrt und bietet dank zahlreicher Transformationsformen wenigstens dezente Abwechslung. Hartgesottene "Altered Beast"-Fans mit Trash-Faible riskieren einen Blick.

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de
USK-Rating: 18
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ✓ 60Hz ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

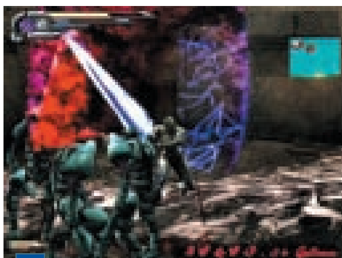
PS2	Nanobreaker (61%, Test auf Seite 103)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

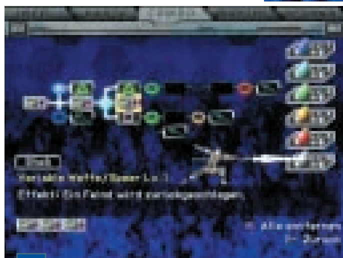
Playstation 2
Grafik 39 %
Sound 52 %
42 % Spielspaß

Neuauflage, die so niemand braucht: hässlicher Action-Brei ohne spielerischen Tiefgang.

Nanobreaker

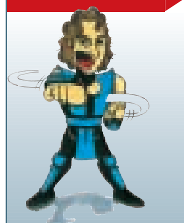

PS2 Viereck, Dreieck, Viereck – und schon packt Jake den Hammer aus.


PS2 Wandelbare Waffe: Je nach Combo ändert sich das Aussehen Eurer Klinge.


PS2 Mit im Level verteilten Chips rüstet Ihr Euer Plasmaschwert auf.

Einmal mehr wird die Menschheit Opfer ihrer allzu fortgeschrittenen Wissenschaft: Sämtliche im menschlichen Körper befindlichen Nanomaschinen spielen aufgrund eines Defekts im Zentralcomputer verrückt und töten ihre Wirte. Deshalb wird Cyborg-Soldat Jake Warren, ein totgeglaubter Massenmörder des großen Krieges, aus dem Kälteschlaf erweckt, um die Bedrohung auszuradieren.
Dreh- und Angelpunkt des blutigen Feldzuges ist das Plasmaschwert, das der Antiheld in Händen trägt: Die neuartige Waffe lässt Jake nicht nur Horizontal- und Vertikal-Attacken ausführen, sondern kann durch spezielle Chipsätze ausgiebig aufgerüstet werden. So verwandelt Ihr Eure Klinge via vielfältiger Button-Kombinationen u.a. in Breitschwert, Sense oder Speer und schlachtet Euch durch nicht enden wollende Gegnerhorden bzw. Obermotz-Duelle. Damit nach Beseitigung der Maschinenplage keine Langeweile aufkommt, warten reichlich Extras auf ihre Entdeckung: Profizocker wagen sich an den freigeschalteten Hard-Mode oder gehen im 'Splatter'-Modus auf High-Score-Jagd. Zudem laden sämtliche Sequenzen zum erneuten Genuss und Fiesling Keith als spielbarer Charakter zum wiederholten Spiel ein. *ms*

Matthias Schmid



Licht und Schatten geben sich bei "Nanobreaker" die Klinke in die Hand: Lässt zu Beginn das fulminante siebenminütige Renderintro die Muskeln spielen, bringt die karge Echtzeitoptik mit ewig gleich graunebligen Hintergründen schnell Ernüchterung. Dabei birgt das originelle 'Waffe-wandel-dich'-Feature durchaus Potenzial: Mit flinkem Tastendruck lasst Ihr eindrucksvolle Combos und Rundumschläge vom Stapel. Wären da nur nicht die ermüdend-stupiden, stets gleich aussehenden und gleich agierenden KI-Widersacher. Selbst bei den einfachsten Standard-Gegnern erfordert es zahlreiche Treffer, bis ein übertriebener Blutschwall vom Bildschirmtod der Kerle kündet. So kann ich den Titel nur frustresistenten Zockern mit Freude an Renderfilmen empfehlen.

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami TYO, Japan
Hersteller: Konami
de.gs.konami-europe.com
USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ✓ 60Hz ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Castlevania (86%, MAN!AC 03/04)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 63 %
Sound 68 %
61 % Spielspaß

Dröges Dauergemetzel mit biederer Technik – schade um das innovative Combo-System.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 6
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

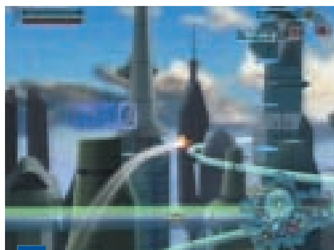
PS2	Harry Potter und der Gefangene von Askaban (73%, MAN!AC 08/04)
Xbox	Harry Potter und der Gefangene von Askaban (71%, MAN!AC 08/04)
NGC	Harry Potter und der Gefangene von Askaban (71%, MAN!AC 08/04)

Playstation 2
Grafik 56 %
Sound 48 %
52 % Spielspaß

Gemächliches Superheldenabenteuer mit zickiger Kamera – nur für jüngere Zocker geeignet.

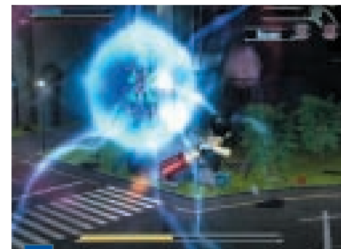
Astro Boy





PS2 In der Oberwelt von Metro City fliegt Astro zum nächsten Einsatzort.

Bereits 1951 erblickte Astro Boy, ein Superheld mit 100.000 PS in den Beinen und einem Herz aus Gold, in einem Manga von Tezuka Osamu das Licht der Welt. Sein Schöpfer wird in Japan als 'Manga no kamisama' – Gott des Manga – verehrt und zeichnet für zahllose verantwortlich Comicserien.
Grund genug für Sega, die Serie zu versoften. So schlüpft Ihr in die Rolle des sympathischen Metall-Luftikus und löst in kindgerechter Manier Such- und Rätseleinlagen, haut allerlei Robotergegnern eins über den Blechschädel und erkundet die fröhlich-bunte Welt von Metro City. Die Bewohner der Stadt sind einem Plausch nie abgeneigt und erteilen Euch Tipps oder neue Aufträge. Damit's auch mit den zäheren Bösewichten klappt, erhält Astro nach erledigten Aufgaben Power-Ups: Vom Jet-Pack in den Füßen über ein 'supersonisches' Gehör bis hin zum Röntgenblick rüstet Ihr Euren Knirps so nach und nach zum kampftauglichen Alleskönner. Dabei bleibt die Spielgeschwindigkeit stets gemächlich und die Steuerung simpel. *ms*



PS2 Blaulicht: Geht den Energieblitzen des bösen Atlas lieber aus dem Weg.



PS2 Praktisch bei Feindkontakt: Der Finger-Laserstrahl grillt Robo-Wespen.

Matthias Schmid



Plastik-Held mit Charme, aber auch vielen Fehlfunktionen: Der detailarme Grafik-Stil von "Astro Boy" mag auf den ersten Blick abschrecken, fügt sich aber ins kindgerechte Gesamtbild ein. Nette Suchrätsel und neckische Bosskämpfe ringen erwachsenen Spielern nur ein müdes Lächeln ab. Zudem nerven langwierige Dialoge mit unterirdischer Scroll-Geschwindigkeit ungeduldige Superhelden. Der Hauptfeind des japanischen Bubis ist jedoch die unsaubere Technik: Nur allzu oft sorgen blitzartige Kameraschwenks während der Bosskämpfe für Verwirrung. Auch scheinen die Entwickler bei vielen Objekten schlichtweg die Kollisionsabfrage vergessen zu haben: Stemmt Ihr Autos oder Laternenpfähle in die Höhe, gibt's peinliche Clippingfehler zuhauf.

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Red Entertainment, J
Hersteller: Sega
www.sega-europe.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

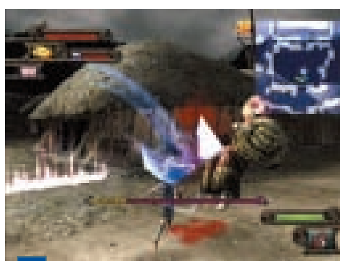
PS2	Way of the Samurai 2 (78%, MAN!AC 06/04)
Xbox	Otogi 2: Immortal Warriors (77%, MAN!AC 03/05)
NGC	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 72 %
75 % Spielspaß

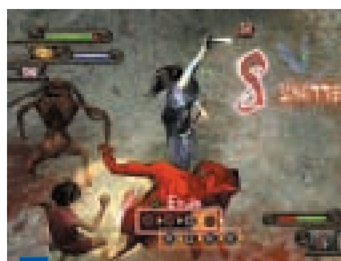
Technisch biederes Nippon-Abenteuer mit epischer Story und variantenreichem Kampfsystem.

Blood Will Tell





PS2 Bosse trumpfen mit zig Attacken und meist mehreren Lebensleisten auf.



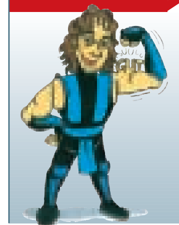
PS2 Autsch! Vielfach-Combos packt Hyakki via flotter Button-Folge aus.



PS2 Zahlreiche Filmchen in Spielgrafik illustrieren die epische Geschichte.

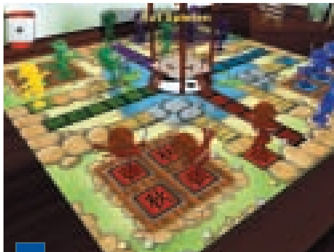
Tezuka Osamu zum Zweiten: In der Samurai-Mär des Manga-Altmeisters durchstreift Ihr als Säbelschwinger Hyakkimaru eine Fantasy-Welt. Die Crux am herzensguten Helden ist seine körperliche Unvollkommenheit. Einst wurden ihm von Dämonen knapp 50 Körperteile gestohlen und so versucht er – notdürftig mit Prothesen zusammengeflickt –, seinen Leib wieder zusammenzusetzen. Bevor Ihr den diebischen Oberbösewichten persönlich gegenüber steht, wollen zahlreiche Skelette, Zombiehunde, giftige Pflanzen und allerlei groteske Widersacher erledigt werden. Euer Schwertmeister setzt dabei auf unzählige Angriffsvarianten: Attackiert die Viecher standardmäßig mit dem Katana oder lasst blitzartige Combos vom Stapel. Wahlweise benutzt Ihr in den Prothesen verborgene Klingen, Euer Arm-Maschinengewehr oder den im Knie versenkten Raketenwerfer. Den aufgelaenen Seelenangriff solltet Ihr Euch für die beinharten Bosse aufheben, die vom Tentakeldämon über den Höhlentroll bis hin zur fliegenden Hexe in allen Farben und Formen die Welt verschandeln. Treu zur Seite steht Euch der kleine Dororo, der zwar als Kampfkumpane kaum von Nutzen ist, aber gelegentlich für frustreiche Hüpfpassagen herhalten muss. Unzählige Sequenzen erläutern derweil die fantasievolle Story. *ms*

Matthias Schmid



Nicht besonders schön, dafür aber ganz schön besonders: Lasst Euch von der mittelmäßigen Technik mit den vielen graubraunen Texturen sowie der teilweise fehlerhaften Kollisionsabfrage nicht abschrecken. "Blood Will Tell" überrascht mit innovativer, mitreißender Story, abgefahrenem Design und großem Umfang. So verdient allein das komplett in Schwarz-Weiß gehaltene erste Level einen Sonderpreis in puncto stilistischer Meisterleistung. Sowohl das variantenreiche Kampfsystem als auch die taktischen Boss-Duelle im Minutentakt erfreuen PS2-Samurais. Der rotzfreche Dororo hingegen mag zwar als unterhaltsamer Sidekick herhalten – die Passagen, in denen Ihr den Steppke steuert, nerven mit frustigen Sprungpassagen und ungünstigen Kamerawinkeln.

Junior Board Games



PS2 Glück im Spiel: Niedrige Augenzahlen würfelt Ihr nur selten.

Wieder ein Midas-Billig-Spiel, das die Welt nicht braucht: Die "Junior Board Games" bieten eine spartanische Sammlung der beliebtesten Familienspiele wie Domino, Schlangen & Leitern und Kniffel sowie eine selten dämmliche Gegner-KI, die selbst für Schiffe versenken zu doof ist. Bei Mensch-Ärgere-Dich-Nicht verblüfft die künstliche Blödheit dagegen mit unverschämtem Würfelglück – oder sind Euch in einer Spielrunde schon mal fünf Sechser hintereinander geglückt? Fazit: Bessere virtuelle Partyspiele für die ganze Familie findet Ihr bei der Konkurrenz. *jw*

Genre: Gesellschaftsspiel
Schwierigkeit: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Oxygen, England
Hersteller: Midas
www.midasinteractive.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

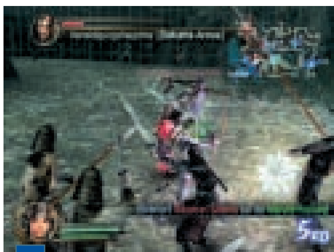
Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Eyetoy: Play (85%, MAN!AC 09/03)
- Xbox: Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
- NGC: Mario Party 5 (73%, MAN!AC 01/04)

Playstation 2 – Grafik 25 % – Sound 18 % – **35 % Spielspaß**

Brettspielsammlung mit geringer Auswahl und lachhafter KI.

Samurai Warriors Xtreme Legends



PS2 Im Osten nichts Neues: Wie immer schlachtet Ihr ganze Armeen nieder.

Koei kennt keine Gnade, ausnahmslos alle "Dynasty Warriors"-Titel bekommen eine zusätzliche Ergänzungsscheibe verpasst. So auch der "Samurai Warriors"-Ableger, obwohl der Muttertitel pikanterweise über eine andere Firma nach Deutschland kam.
Wie immer hat sich technisch nichts getan und die Scheibe ist auch einzeln lauffähig, dann lassen sich aber nicht alle Features nutzen. Neu gibt's nun vier weitere Kämpfer, ein frisches Schlachtfeld, eine Hand voll neuer Duell-Modi sowie diverse Erweiterungen im Waffen- und Charaktersystem – also fein für Hardcore-Fans, der Rest spart sich's. *us*

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 35 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

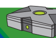
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 08/03)
- Xbox: Samurai Warriors (79%, MAN!AC 12/04)
- NGC: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2 – Grafik 73 % – Sound 70 % – **71 % Spielspaß**

Gutes Add-On für alle, die immer noch Lust auf Dauermetzeln haben.


Playstation 2

Xbox

Gamecube



Lemony Snicket Rätselhafte Ereignisse

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Maus	16:9	ProLogic 2
Lightgun	Keyboard	60Hz	DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Flight Stick	16:9	✔ Dolby Digital
Lightgun	Force-Feedb.	60Hz	Soundtrack

Gamecube

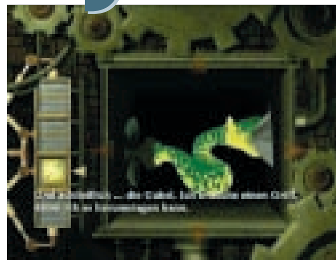
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	GBA-Link	16:9	Surround
Keyboard	Card-e-Read.	60Hz	ProLogic 2

Lemony Snicket

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	65 %	72 %	60 %
Xbox	65 %	72 %	60 %
Gamecube	65 %	72 %	60 %

Routiniertes Lizenz-Abenteuer, das aus dem schrägen Potenzial der Vorlage wenig macht.





PS2 Violet bastelt Waffen (oben), um z.B. diese Spinne (unten) zu plätten.

XB Normalerweise stecken die drei Beaudelaire-Waisen im düsteren Gemäuer von Graf Olaf fest, manchmal führt Euch eine Mission aber auch zu schrägen Nachbarn.

Bei uns praktisch unbekannt, muss die "Lemony Snicket"-Romanserie in den USA nur dem globalen Liebling Harry Potter Tribut zollen. Entsprechend ist der Kinofilm jenseits des Atlantiks allein über die Thematik eine große Nummer, während sich hierzulande die Werbekampagne auf die Mitwirkung von Quatschkomiker Jim Carrey konzentrierte. Aber da das Zelluloid-Werk von Dreamworks stammt, darf eine obligatorische Konsolenumsetzung von Activision natürlich auch in Europa nicht fehlen.

Auf PS2, Xbox und Gamecube greift Ihr deshalb den drei Beaudelaire-Waisen Klaus, Violet und Sunny bei ihren deprimierenden Alltagsabenteuern unter die Arme. Das junge Trio wird vom raffgierigen Graf Olaf widerwillig in sein Haus aufgenommen: Der Schurke will sich ihr Erbe krallen und kümmert sich darum wenig um das Wohl der Kinder. Ganz im Gegenteil, er plant ihr schnelles Ableben.

Arbeitsteilung

In 16 Missionen (sowie verschiedenen freispielbaren Bonusräumen) überwindet Ihr die Tücken und Fallen des gräflichen Gemäuers, indem Ihr die Talente der Geschwister einsetzt: Die kluge Violet hat den größten Grips und tüftelt ständig aus allen möglichen Gegenständen hilfreiche Dinge zusammen. Habt Ihr die benötigten Zutaten aufgestöbert, kombiniert Ihr sie in einem Menü und könnt danach bei Bedarf darauf zugreifen. Klaus ist zwar ein Bücherwurm, übernimmt hier aber die Rolle des Laufburschen, der für gröbere Aufgaben wie Rattenjagd oder Kisten schieben zuständig ist. Zwischen den beiden älteren Geschwistern wechselt Ihr beliebig per Knopfdruck, die Dritte im Bunde kommt an wichtigen Stellen halbautomatisch zum Einsatz: Mit dem Baby Sunny könnt Ihr nämlich auch sonst unzugängliche Bereiche besuchen, außerdem beißt die Kleine mit ihren Zähnchen Löcher in Hindernisse. *us*

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Adrenium Games, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ gute deutsche Synchro
+ nette Erfindungs-Einlagen
+ sinnvolle Aufgabenteilung der Helden

Contra
– grafisch trist und technisch bieder
– teils nervige Kameraführung
– insgesamt kaum neue Ideen

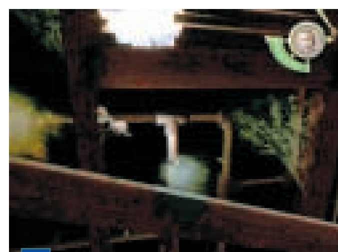
Alternativen:

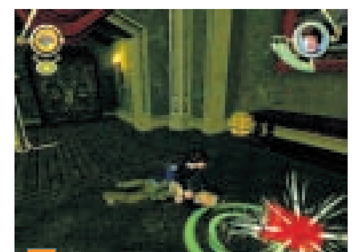
PS2	Grosse Haie – Kleine Fische (70%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Grosse Haie – Kleine Fische (70%, MAN!AC 12/04)
NGC	Grosse Haie – Kleine Fische (70%, MAN!AC 12/04)

Ulrich Steppberger



"Wenn du ein lustiges Spiel möchtest, hast du das komplett falsche gewählt" – so schlimm ist es zwar nicht, aber die Worte in der Anleitung sind fast prophetisch. "Lemony Snicket" erweist sich als Activisions biederste Filmumsetzung seit langem: Zwar gibt's eine solide Hintergrundgeschichte und potenzielle Abwechslung ist durch die verschiedenen Charaktere vorhanden – das fertige Gemisch bleibt aber seltsam fade. Es fehlt einfach der Pfiff, zumal die mittelmäßige Technik (für die düstere Stimmung zeichnet wiederum die Vorlage verantwortlich) und Macken wie die nervöse Kamera den Gesamteindruck drücken. So hüpft, rätselt und kämpft Ihr Euch durch ein kurzes wie akzeptables Abenteuer, das außer den großen Fans niemand wirklich braucht.


PS2 Baby Sunny kommt u.a. bei Rutschpartien zum Einsatz.


NGC Klaus langt zu: Auch der Waisenknabe setzt Violets Erfindungen ein.

Inhalt 04-2005


Sega Mega Drive

Trailer:
Final Fantasy 12
The Legend of Zelda
Magna Carta
Colin McRae Rally 2005 (PSP)
DTM Race Driver 2 (PSP)
Crime Life: Gang Wars

Previews:
Rainbow Six Lockdown
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
Castlevania: Curse of Darkness
Metal Gear Acid
Stolen
Fire for Effect
World Racing 2

Tests:
Resident Evil 4
Gran Turismo 4
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Oddworld Strangers Vergeltung
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen
Project: Snowblind
Timesplitters Future Perfect
Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords
Cold Fear
Mercenaries
Phantom Brave
Dead or Alive Ultimate
Viewtiful Joe 2
Donkey Kong Jungle Beat
Mario Power Tennis

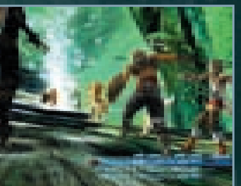
Tests:
Playboy: The Mansion
Suikoden 4
Otogi 2: Immortal Warriors
Ace Combat Squadron Leader
Growlanser Generations (Import)
FIFA Street
NBA Street V3
Neo Contra
Blood Will Tell
Virtua Quest (Import)

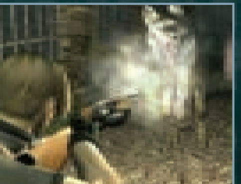
Test Short Cuts:
King of Fighters: Maximum Impact
Mega Man X8
UEFA Champions League 2004-2005
Tork: Prehistoric Punk (Import)
Rumble Roses
Nanobreaker
Astro Boy
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse

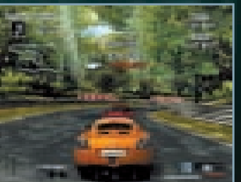
Extended:
Retro: Sega Mega Drive
Spiel-Film: Marble Madness (Mega Drive)

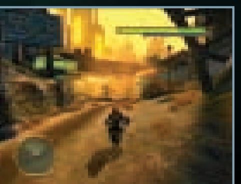
anyMAN!AC:
RESInchronisierung

Credits / Outtakes


Final Fantasy 12


Resident Evil 4


Gran Turismo 4


Oddworld Strangers Vergeltung

MAN!AC DVD

04-2005 | Resident Evil 4 | Resident Evil 4 · Rainbow Six Lockdown
Gran Turismo 4 · Oddworld Strangers Vergeltung · Mercenaries ·
Castlevania: Curse of Darkness · Extended: Sega Mega Drive

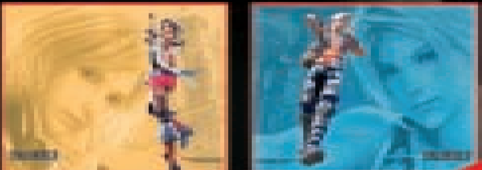
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

04-2005

RESIDENT EVIL 4

Im Test: das beste Horrorspiel aller Zeiten



Final Fantasy 12:
7 Min. Trailer mit Spielszenen

144 Minuten Laufzeit!
Resident Evil 4 · Rainbow Six Lockdown
Gran Turismo 4 · Oddworld Strangers Vergeltung
Mercenaries · Castlevania: Curse of Darkness
Extended: Sega Mega Drive

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

MAN!AC MOBILE

Sony PSP

112 Coded Arms
110 Death, Jr.
111 Metal Gear Acid

Nintendo DS

115 Asphalt Urban GT
112 Castlevania DS
110 Lost in Blue
116 Mr. Driller: Drill Spirits
115 Pokémon Dash

114 Polarium
115 Project Rub
116 Rayman DS
113 Super Mario 64 DS
114 Wario Ware Touched
114 Zoo Keeper

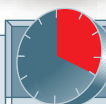
Game Boy Advance

116 Metal Slug Advance
117 Ms. Pac-Man Maze Madness
117 Payback
117 Racing Gears Advance
116 R-Type 3
117 Wings


Previews

Willkommen zu MAN!AC Mobile! Im nagelneuen und rundum verbesserten Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung. Den Anfang macht der DS, PSP folgt zum Europa-Start.



20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

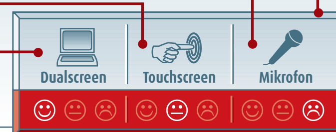
DS-Details:

In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



HANDHELD-NEWS

Death Jr.




PSP Grotesk: Skelettmonster attackieren Euch mit Hähnchenschenkeln.


PSP Ungebetene Gäste sind auch bei "Death Jr." nicht gern gesehen.

Eines der ersten Gesichter, das sich auf der PSP blicken ließ, war das Konterfei des skurrilen Death Jr., der nun unter der Fahne von Konami das Licht der Welt erblicken wird. Neben rabenschwarzem Humor verspricht der Titel einen interessanten Mix aus Shooter und 3D-Hüpferei. So weiß der Sensenmann sein Handwerkszeug nicht nur im Kampf, sondern auch für gesalzene Geschicklichkeitseinlagen einzusetzen. Rares makabres Xbox-Eichhorn bekommt also 'Conkurrenz'. *ms*

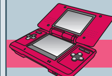
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	2. Quartal

Der Tod hat gut lachen: Vielversprechende Action-Hüpf-Mixtur, die mit urkomischen Animationen und reichlich schwarzem Humor punkten will.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE



Game Boy Advance	Hersteller	Genre	Release
Die Unglaublichen 2	THQ	Jump'n'Run	November
Kaijudo Showdown	Atari	Action	10. März
Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square-Enix	Action-Adventure	27. Mai
Mario Party Advance	Nintendo	Partyspiel	22. April
Puyo Pop Fever	THQ	Geschicklichkeit	25. März
Rayman: Die Rache der Hoodlums	Rayman	Jump'n'Run	17. März
Shaman King: Master of Spirits	Konami	Action-Adventure	2005
Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	25. März

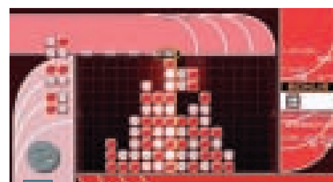


Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Bomberman DS	Ubisoft	Geschicklichkeit	2005
Castlevania DS	Konami	Action-Adventure	2005
Lost in Blue	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Action-Adventure	2005
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	6. Mai
Retro Atari Classics	Atari	Oldie-Sammlung	11. März
Spider-Man 2	Activision	Action-Adventure	März
Urbz: Sims in the City	Electronic Arts	Simulation	17. März



Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Coded Arms	Konami	Ego-Shooter	3. Quartal
Everybody's Golf	Sony	Sportspiel	2. Quartal
Metal Gear Acid	Konami	Strategie	2. Quartal
NBA Street Showdown	Electronic Arts	Sportspiel	2. Quartal
Need for Speed Underground Rivals	Electronic Arts	Rennspiel	2. Quartal
Ridge Racer	Namco	Rennspiel	2. Quartal
Tony Hawk's Underground 2 Remix	Activision	Sportspiel	2. Quartal
Wipeout Pure	Sony	Rennspiel	2. Quartal

Lumines für USA bestätigt: Gutes Omen für PAL-Knobler?


PSP Einfaches Knobel-Konzept in bombastischer Aufmachung: "Lumines".

Die aus der Schmiede von Design-Superstar Tetsuya "Rez" Mizuguchi stammende PSP-Knobelei "Lumines" kommt in den Westen: Dafür sorgt aber nicht wie in Japan Bandai, sondern Ubisoft. Die stylische Puzzelei steht ab 24. März zeitgleich zum Hardware-Start der PSP in den USA zum Verkauf und soll diverse Verbesserungen wie z.B. optimierte Ladezeiten bieten. Ob der französische Publisher den Titel auch in Europa im Sortiment haben wird, ist noch nicht klar – wünschenswert wäre es auf jeden Fall, selbst wenn Spiele wirklich codefree bleiben.

Lost in Blue

Erholung ade! Konami schickt Euch in einen unfreiwilligen Abenteuerurlaub.

Erinnert sich noch jemand an das Survival-Adventure "Stranded Kids"? Wahrscheinlich nicht, denn der Game-Boy-Color-Titel wurde in Europa nur in geringer Stückzahl veröffentlicht. Macht aber nichts, denn der Nachfolger "Lost in Blue" setzt keinerlei Kenntnisse des ersten Teils voraus. Eure Spielfigur hat es infolge eines Schiffbruchs auf eine menschenleere Insel verschlagen. Menschenleer? Wohl nicht ganz, denn nach kurzer Zeit trefft Ihr auf ein Mädchen, mit dem Ihr fortan die Umgebung durchstreift. Neben dem Erkunden gibt es reichlich zu tun: Da wollen Fische gefangen, primitive Waffen gebastelt oder Lagerfeuer entzündet werden. Kümmert Euch aber auch um das soziale Miteinander – schließlich trägt die Freundschaft der beiden entscheidend zum Spielverlauf bei. Die DS-spezifische Touch-Steuerung kommt bei einigen Minispielen zum Einsatz. Für einen erhöhten Wiederspielwert soll das Übernehmen der weiblichen Figur beim zweiten Inselbesuch sorgen. *ms*




DS Oben seht Ihr Eure Gesundheit, unten steuert Ihr die Helden.

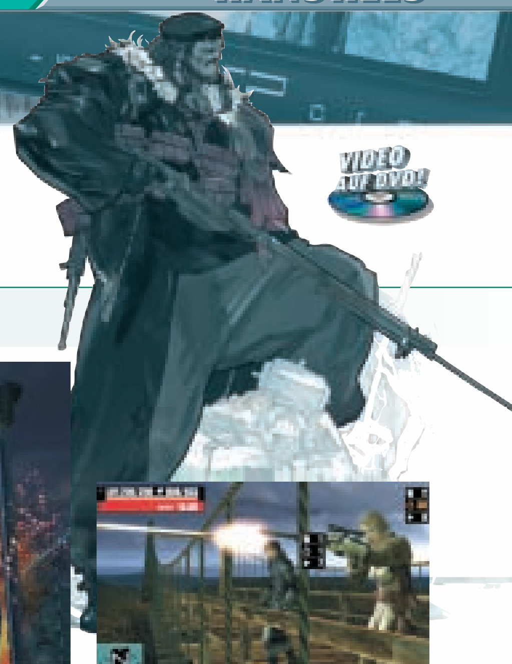
Lost in Blue

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Nintendo DS

Entwickler:	Konami JPN, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Stimmungsvolles Survival-Adventure mit tollem Insel-Szenario.



Metal Gear Acid

Seitensprung ins Strategie-Genre: Snake spielt seine Karten aus.

"Metal Gear"-Fans sind Experimente gewohnt: Mal müssen sie ihren geliebten Solid gegen Antiheld Raiden tauschen, mal dreht sich ihnen vor lauter Storywendungen der Kopf. Doch diesmal geht Konami einen Schritt weiter: Snake wechselt das Genre und bekämpft die neueste Terroristenbedrohung in einem taktiklastigen Strategie-Titel. Da der amerikanische Präsidentschaftskandidat Opfer einer Flugzeugentführung wurde, klemmt sich der schweigsame Einzelkämpfer einen Stapel Karten unter den Arm und zieht in die Schlacht.

In rundenbasierten Kämpfen spielt Ihr aus Eurem Deck Karten aus, die Euch erlauben, Waffen abzufeuern, Verpflegung zu verputzen oder für besonders brenzlige Situationen einen Spezialangriff auszuführen. Zudem ist euer Bewegungsradius stark eingeschränkt: Wählt also pro Runde sorgfältig aus, wohin Ihr Snake schickt beziehungsweise in welche Richtung er seinen wachsamen Blick schweifen lässt. Zudem presst sich der Held platt wie eine Flunder an die nächste Wand oder geht auf Tauchstation. Auch wenn Ihr von mehreren Schurken umringt seid, gibt's keinen Grund zur Panik: Kombiniert Handgranaten und Pistolenschüsse zu einem explosiven Cocktail oder ruft via Karteneinsatz einen zweiten Protagonisten zu Hilfe. Neu in der amerikanischen und europäischen Version ist der Mehrspieler-Modus: Im bekannten 'Virtual Reality'-Ambiente tretet Ihr zum Duell gegen andere Schleichtaktiker an. Zudem munkeln hoffnungsvolle Schlangen-Fans über eine Verbindung zwischen "Metal Gear Acid" und "Metal Gear Solid 3: Snake Eater". *ms*



PSP Da schmerzt der Rücken: Trotz Strategie-Gewand müssen "Metal Gear"-Anhänger nicht auf prächtige Explosionen verzichten.

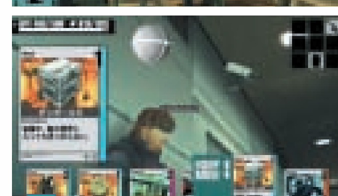


PSP Nicht nur menschliche Widersacher machen Euch das Leben schwer.



PSP Blieb japanischen Spionen vorenthalten: der VR-Versus-Modus.





PSP Im Kartenmenü (unten) wählt Ihr den nächsten Zug, z.B. KI-Hilfe (oben).

Metal Gear Acid

Sony PSP

Entwickler:	Konami JPN, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Strategie
D-Termin:	2. Quartal

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Ausgeklügelte Karten-Strategie mit Potenzial zum System-Seller.

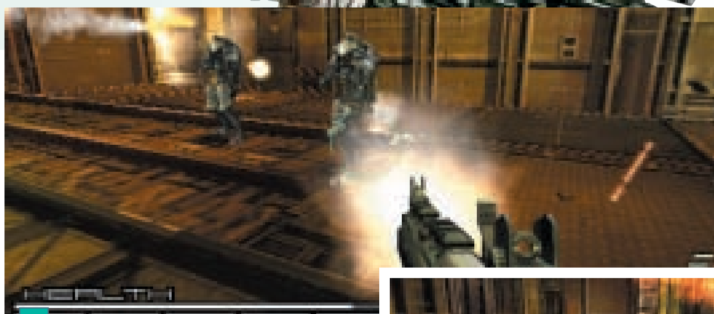


Coded Arms

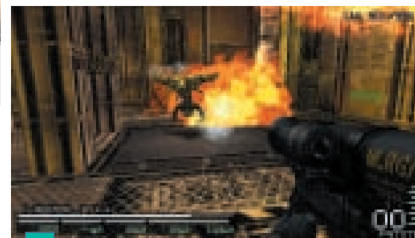
Ego-Pionier: Konami bringt das beliebte Genre auf die PSP.



PSP Explosiver Kammerjäger: Den fetten Exemplaren der außerirdischen Insektenrasse ist nur mit durchschlagskräftigem Gerät beizukommen.



PSP Ein prall gefüllter Waffenschrank ist Pflicht: Zielgenaues MG und...



PSP ...Raketenwerfer sind nur ein kleiner Auszug des Arsenals.

Coded Arms

Sony PSP

Entwickler:	Konami JPN, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	3. Quartal

Effektgeladener Shooter, der zeigen soll, wieviel Power in der PSP steckt.

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Waren Ego-Shooter auf Handhelds bisher meist wüster Pixelbrei, der an PC-Titel der frühen 90er-Jahre erinnerte, setzt "Coded Arms" dieses Genre in ein völlig neues Licht. In rasiermesserscharfer Poygonoptik schlagt Ihr Euch – ausgerüstet mit einem Arsenal von über 30 Wummen – mit allerlei insektenartiger Alienbrut herum. Neben einem Story-Modus versprechen die Entwickler einen Levelgenerator, der mit neu platzierten Items und Gegnern in zufallsgenerierten Schauplätzen die Langzeitmotivation drastisch erhöhen soll. Von diesem Feature sollen auch Wireless-Mehrspieler-Duelle profitieren, in denen sich bis zu vier PSP-Söldner die Projektile um die Ohren schießen. Zahlreiche zerstörbare Objekte und ein 'Ragdoll'-Physik-Modell sorgen für das stimmige Drumherum.
Damit's auch mit der Steuerung klappt, wird eine freie Buttonbelegung alle Geschmäcker zufriedenstellen – eine automatische Zielfunktion erleichtert zudem das Anvisieren. Um im Land der 'Motion Sickness'-anfälligen Japaner eine Überlebenschance zu haben, wird ein gemäßigtes Spieltempo für weniger visuelle Verwirrung sorgen. *ms*

Castlevania DS

Die zweite Dimension lebt: Vampirjagd für die Hosentasche.



DS Auch Bossgegner wollen mit dem Stylus bearbeitet werden: Zeichnet flugs das Symbol auf dem Schirm nach und raubt dem Schuft so seine letzte Überlebenschance.

Castlevania DS

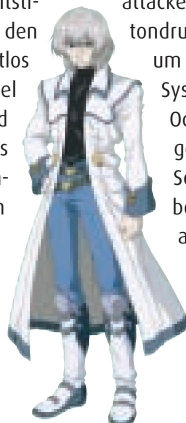
Nintendo DS

Entwickler:	Konami TYO, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Interessant: traditionelle Geisterhatz kombiniert mit DS-Innovationen.

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Während auf der PS2 dreidimensionale Schauerschlösser vom Geisterfluch befreit werden sollen, huscht die erste DS-"Castlevania"-Episode in klassischem 2D über Euren Touchscreen. Ganz in der Tradition der viel gelobten GBA-Titel "Circle of the Moon" und "Aria of Sorrow" scrollt "Castlevania DS" (so der Arbeitstitel) von rechts nach links über den Schirm. Die Story schließt nahtlos an das letztgenannte GBA-Spiel an: Im Jahre 2036 muss Held Soma Cruz verhindern, dass eine mysteriöse Sekte den Vampirfürsten Dracula zu neuem Leben erweckt.
Liebevoll animierte Sprites hauchen der barocken Umgebung und ihren Bewohnern Leben ein, während Ihr Euren Recken, bewaffnet mit Schwert und allerlei magischen Gegenständen, in die gierigen Arme der Monsterbrut steuert. An manchen Stellen ist dezente Fingerakrobatik gefragt: Vollführte Soma eben noch riskante Rutschmanöver und Spezialattacken via Steuerkreuz und Buttondruck, zückt Ihr Euren Stylus, um mit dem 'Magic Seal'-System Portale zu versiegeln. Oder räumt andernorts sperrige Eisbrocken aus dem Weg. Schließlich soll eine Tauschbörse für erbeutete Seelen auch von der Wireless-Funktion des DS Gebrauch machen. *ms*







DS Gut ausgerüstet: Somas Inventar wird im oberen Schirm eingeblendet.

Super Mario 64 DS



DS Nintendo sucht kluge Köpfe: Zeichnet die richtigen Verbindungslinien.



DS Bowser lässt das Flammenspucken nicht: Des Klempners ärgster Feind wartet auf Euch nach besonders kniffligen Hüpfabschnitten.

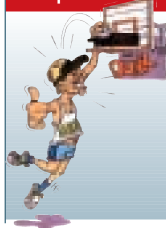
Zu einem neuen Konsolenstart spendiert Nintendo immer ein Spiel aus dem "Mario"-Universum. Seit dem Game Boy Advance ist es aber Handheld-Tradition, dass Ihr nicht durch ein vollständig neues "Mario"-Abenteuer hüpft. So auch in "Super Mario 64 DS": Erlebt den bisher besten dreidimensionalen Ausflug des Klempners – ursprünglich für das Nintendo 64 – mit verändertem Spielablauf. In den 15 altbekannten Welten erlebt Ihr dutzende neue Aufgaben und setzt frische Items ein – esst etwa den Original-Wachstums-Pilz aus "Super Mario Bros". Zur Sterneneroberung stehen Euch eine Hand voll Helden zur Verfügung: Der Knuddelkönig Yoshi schnappt sich wie in "Super Mario World 2" feindliche Griesgräme und verarbeitet diese zu Schuss-Eiern. Mr. Fettwanst Wario hüpft dagegen eher behäbig durch die Gegend, weiß sich dafür mit seiner Power-Faust zu wehren. Mario gilt als Allrounder und Leichtgewicht, Luigi hüpft wie zu europäischen "Super Mario Bros 2"-Zeiten auf dem NES am höchsten.

Zeigt her Eure Vorteile

Die spezifischen Stärken demonstrieren die vier Musketiere nach Blumenverzehr. Mario pumpt seinen rundlichen Bauch mit Luft auf und genießt die menschliche Ballon-Fahrt, während der kurzfristig unsichtbare Luigi durch löchrige Wände marschiert. Der knorrige Wario watet schließlich als Bleisoldat auf sandigem Meeresgrund. Diese taktischen Wechsel vollzieht Ihr inmitten eines Abschnittes, indem Ihr die Mütze des jeweiligen Helden einsammelt – achtet auf die eingeblendete Levelkarte auf dem Touchscreen. Doch nicht nur im eigentlichen Abenteuer erwartet Euch viel Neues: Besonders die zahlreichen Minispiele (schnappt Euch zur Freischaltung die Schlosshasen) nutzen die DS-Touch-Stylus-Fähigkeiten perfekt: Verjagt via Slingshot nervige Bob-Ombs, zockt eine gesellige Runde Memory oder zeichnet kurzerhand Trampoline in die Luft, um Mario nicht hängen zu lassen. Erspäht Ihr einen anderen DS-Besitzer, ladet Ihr ihn mit nur einem Modul zu zünftigen Arena-Schlachten ein – dazu muss Euer Gegenüber lediglich die Kampfplätze via Bluetooth downloaden. *rf*

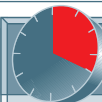


DS Über den Wolken: Zeichnet Hüpfhilfen für die Multi-Marios.



Raphael Fiore

Nennt mich "Mario"-Fanboy: Denn auf dem DS überzeugt Marios generalüberholtes, neun Jahre altes 3D-Hüpferlebnis in (fast) allen Belangen. Lakitus Kameraeinstellungen neigen selten zu Unübersichtlichkeit und die Stylus-Steuerung erreicht nicht die analoge Perfektion des Originals. Ansonsten versprüht das Hüpferlebnis jedoch pure Genre-Leidenschaft: Vollendetes Leveldesign, ein fordernder und exzellent ausgewogener Schwierigkeitsgrad sowie feine Grafik- und Detailkorrekturen verleihen dem DS-Hüpfer neuen Glanz. Das Prachtstück verkörpern die grandiosen Stylus-Minispiele, welche das 'Touch Me'-Konzept mustergültig umsetzen. Dabei versprühen die Spaßmacher den Charme und die Faszination wie früher die ruhmreiche Game&Watch-Serie – Pflichtkauf!



20 Minuten mit dem Hüpfkönig

Anstatt Mario schaut mich Mini-Drache Yoshi verschmitzt an und verwandelt sich nach Stylus-Berührung in eine Bleistiftzeichnung – süß. Auch die erste Schlosserkundung beginnt mit dem knuffigen Grünling. Selbstredend, dass ich direkt die Stylus-Steuerung verwende und vortrefflich zurecht komme. Auch die Optik erstrahlt in neuem Glanz – kantiger Yoshi ade! Nun wird's Zeit für meinen ersten Stern – aber hoppla, anstatt eines gelben Himmelskörpers lächelt mich ein blauer Stern samt neuer Aufgabenstellung an. Kurze Zeit später schalte ich die ersten Minispiele frei und erkenne den wahren Stylus-Wert – klasse!



Der Touchscreen wird beispiellos eingesetzt – die munteren Helden steuert Ihr problemlos via Dual-Hand-Stylus-Steuerung und die über 30 Minispiele sind perfekt auf den Dualscreen abgestimmt. Auch die ständig eingeblendete Karte im Abenteuer-Modus erweist sich als äußerst nützlich.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: März

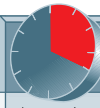
Spieler max.	4
nötige Module	1

USK-Rating frei USK **Preis:** ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Super Mario 64 DS
Nintendo DS
Grafik 75 %
Sound 74 %
88 % Spielspaß

Der frisch polierte 3D-Hüpfklassiker glänzt mit Spielwitz und exquisitem Stylus-Minispiele-Bonus.


20 Minuten mit Wario & Co.

Theoretisch wäre "Wario Ware Touched" in diesem Zeitrahmen komplett durchspielbar und es blieben noch ein paar Minuten übrig: Schließlich dauert eine Übung nur ca. fünf Sekunden, was bei 180 Disziplinen addiert eine schlappe Viertelstunde ergibt. Alternativ könntet Ihr in 20 Minuten 36 Skifahrern den Weg weisen, 52 Katzen anstupsen, in 17 Ohren pusten, 41 Schneemannkugeln rollen, acht Dschinns aus ihren Lampen rubbeln, 67 Druckbleistifte entleeren und 19 Rennpferde antreiben. In der Praxis hat diese Milchmädchenrechnung natürlich keine Bedeutung, macht aber eins deutlich: Bei "Wario Ware Touched" kommen in kurzer Zeit viele schräge Aktivitäten zusammen.

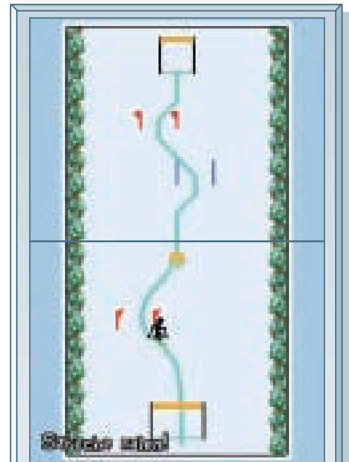
Wario Ware Touched

Premiere für Wario: Während der fiese Schnauzbart bei Konsolenstarts sonst hinter seinem freundlichen Verwandten zurückstehen muss, darf er diesmal zeitgleich ran. Und während Mario 'nur' ein N64-Update mit einer Hand voll neuer Minispiele präsentiert, bietet die jüngste "Wario Ware"-Episode mit dem Untertitel "Touched" satte 180 auf den DS zugeschnittene Attraktionen.
Wie bei den vorherigen Teilen tretet Ihr zu einer schnell aufeinander folgenden Serie von minimalistischen Geschicklichkeitsübungen an, die jeweils nur wenige Sekunden dauern – nur unterbrochen von skurrilen Boss-Kämpfen, die auch mal etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen. Im Gegensatz zu den GBA- und Gamecube-Episoden kommen hier nur das eingebaute Mikrofon und der Touchscreen zum Einsatz, alle anderen Tasten werden nicht gebraucht. Habt Ihr durch pusten, rubbeln, zeichnen und stupsen genug Aufgaben gelöst, winken zudem neckische Bonus-Gimmicks wie z.B. ein Jojo-Simulator oder ein Ping Pong, das zu zweit an einem DS spielbar ist. *us*

Ulrich Steppberger



Wer skurrile Spiele liebt, wird beim neuen "Wario Ware" wieder glücklich: Nintendo wagte keine großen Experimente abseits der Erfolgsformel, weshalb die Mischung erneut aufgeht. Zwar zündet nicht jede Idee, durch die kurze Dauer jeder Disziplin und den großen Umfang fällt das zum Glück aber weniger ins Gewicht. Dass mir "Touched" trotz witziger Freispiel-Gimmicks nicht mehr ganz so gut gefällt, liegt ausgerechnet an der eigentlich innovativen Bedienung. Der Stylus-Einsatz beschränkt nämlich den Abwechslungsreichtum der einzelnen Aufgaben, die sich jetzt deutlich auffälliger in einzelne Kategorien einordnen und zudem simpler ausfallen. Auch so ist "Wario Ware Touched" immer noch ein großartiger Spaß, aber eben nicht der erhoffte ganz große Knaller.



Zwar nutzen viele Minispiele den oberen Bildschirm nur beschränkt, genug andere liefern dort aber relevante Optionen. Der Touchscreen-Griffel ist permament auf verschiedene Weise im Einsatz, während das Mikro wie beim Sega-Kollegen keine feinere Geräuschabfrage vornimmt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

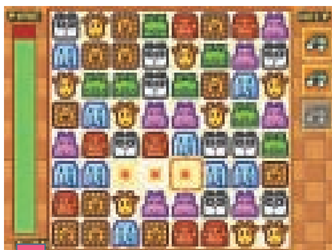
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: März
Spieler max. 1 · nötige Module 1
USK-Rating: frei · **Preis:** ca. 40 Euro
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS: 81 % Spielspaß – Grafik 42 % · Sound 74 %

Erneut schräge und spaßige Winzspielsammlung – nicht ganz so gut wie der Vorgänger.

Zoo Keeper



DS Drei gleiche Tierchen verschwinden und werden durch neue ersetzt.

Der Tiergartenbesitzer wettert: "Da jeder anständige Zoo nach Arten sortiert ist, soll das auch bei uns so sein. Tauscht also zwei nebeneinander stehende Tiere aus, damit mindestens drei Viecher einer Art nebeneinander stehen. Weil ich so nett bin, dürft Ihr das entweder im Story-Modus machen, in dem Ihr bestimmte Aufgaben erledigen müsst, oder in der motivierenden 'Tokoton'-Endlos-Variante. Probiert auch mal die spaßigen Multiplayer-Duelle oder ein Time-Attack-Spiel. Combos klappen leider eher zufallsabhängig." *ms*

Zwar könnt Ihr "Zoo Keeper" auch mit dem Steuerkreuz spielen, die Stylus-Variante aber macht die Knobelei noch flotter und funktioniert tadellos: Einfach über zwei benachbarte Tierchen fahren und schon tauschen sie den Platz. Der Doppelschirm hingegen wird kaum ausgenutzt. Außer Statistiken und putzigen Animationen ist nichts los. Ums Mikro kümmern sich die Biester leider gar nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

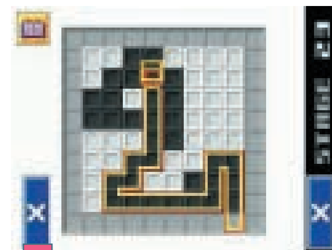
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Success, Japan
Hersteller: Ignition
www.ignitionent.com
Veröffentlichung: März
Spieler max. 2 · nötige Module 1
USK-Rating: frei · **Preis:** ca. 40 Euro
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS: 74 % Spielspaß – Grafik 39 % · Sound 34 %

Tierwärter sein macht Spaß: putziger Simpelknobler mit guter Steuerung, aber wenig Tiefgang.

Polarium



DS Zur erfolgreichen Lösung braucht Ihr Grips und eine ruhige Hand.

Bei "Polarium" müsst Ihr auf dem Spielfeld liegende Platten so manipulieren, dass sie entweder schwarze oder weiße horizontale Reihen bilden und dann verschwinden. Dazu zeichnet Ihr mit dem Stylus Linien ein, bei deren Aktivierung alle davon berührten Teile ihre Farbe wechseln – ein simples Prinzip, aber ungemein effektiv. Dank knackigem Endlos-Modus, 100 kniffligen Puzzle-Aufgaben und gewitzten Duell-Modi stört die schlichte Aufmachung nicht: "Polarium" ist einer der besten Handheld-Knobler seit langem. *us*

Bei Solospielen gibt's Vertikalgrübler-typisch im zweiten Screen mehr Infos, welche Teile oben nachfallen. Im Link-Duell haltet Ihr innovativ den DS quer und seht dann, was der Gegner alles anstellt. Da das ganze Konzept auf Stylus-Nutzung basiert, ist dessen Einsatz ideal gelöst – ein so feinfühliges und gleichzeitig flottes Linien-Zeichnen wäre mit anderer Steuerung kaum umsetzbar.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

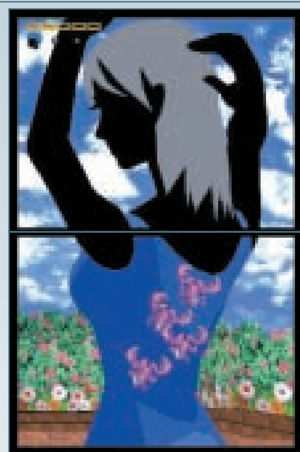
Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Mitchell
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: März
Spieler max. 2 · nötige Module 1
USK-Rating: frei · **Preis:** ca. 30 Euro
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS: 80 % Spielspaß – Grafik 13 % · Sound 54 %

Unscheinbar inszenierter, aber packender Grübelspaß, der die DS-Möglichkeiten gut nutzt.

Project Rub



Vorbildlich: "Project Rub" zeigt die unzähligen Steuerungsvarianten des DS auf – ohne Stylus geht gar nichts. Auch werden beide Schirme mustergültig in Szene gesetzt – das menschliche Bowling macht's vor. Via Mikro pustet Ihr immerhin Kerzen aus – Spracherkennung lässt noch auf sich warten.



Dualscreen Touchscreen Mikrofon

Sega schickt Euch auf die Pirsch: Ins Visier gerät aber nicht unschuldiges Rotwild oder ein feindlicher Scharfschütze, sondern ein gar liebreizendes weibliches Wesen, auf das Euer Alter Ego ein Auge geworfen hat. Eure Story-Aufgabe ist es, in knapp 30 hübsch präsentierten Minispielen die Aufmerksamkeit der holden Schönheit auf Euch zu lenken. Die Palette reicht vom simplen Auspusten von Kerzen über das Sprayen von Liebesbekundungen an ahnungslose Ziegelwände bis hin zu waghalsigen Einradtouren über gähnende Häuserschluchten. Ihr wirbelt durch Stylus-Fuchtelei den Mageninhalt des Protagonisten durcheinander oder pustet ins DS-Mikro, was zur Folge hat, dass Euer Segelboot an Fahrt gewinnt. Als Bonus warten eine witzig animierte Jukebox und (u.a. durch das Einlegen von Sega-GBA-Titeln) freispielbare Outfits. *ms*

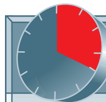


DS Eure Liebste hat am Strand ihren Schmuck verloren – bitte helft ihr!

Matthias Schmid



Mission accomplished: "Project Rub" erfüllt seinen Job als Launchtitel mit Bravour, macht er doch den Spieler mit den innovativen Steuermöglichkeiten innerhalb weniger Minuten vertraut. Dabei funktionieren die zahlreichen Einsatzmöglichkeiten des Stylus tadellos und lassen für weitere Titel hoffen. Das Steuerkreuz könnt Ihr während all dieser Minigames getrost vernachlässigen – zum Einsatz kommen einzig und allein Zeichenstift sowie eingebautes Mikrofon. Zwar sind nach wenigen Stunden alle Prüfungen absolviert, doch laden sämtliche Disziplinen zur erneuten High-Score-Jagd – dank 'Erinnerungen'-Modus jederzeit einzeln anwählbar. Auch trösten mich krachiges Design und ständiges Gute-Laune-Gedudel über die geringe Spieltiefe hinweg.



20 Minuten auf Tuchfühlung

Ich bin zwar nicht von der Partnervermittlung, aber weil der "Project Rub"-Kollege gar so unglücklich dreinschaut, werd' ich ihm kurz helfen, seine Liebste zu bezirzen. Bevor ich mich umschauen kann, werde ich zum tollkühnen Rubbelmeister. Das Mädel ist aber auch anstrengend! Kaum ist ihr Rücken von giftigen Skorpionen befreit, muss ich mich schon als Startänzer am Lagerfeuer beweisen. Als die Gute dann noch im Menschengetümmel meine Stimme hören will, brülle ich meinen DS an und merke plötzlich, dass ich mitten in der Nacht, in einem dunklen Zimmer sitzend, mit meinem Handheld spreche. Was Videospiele nicht alles bewirken können!

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: Mittel

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega/Nintendo
www.sega-europe.com
Veröffentlichung: März
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating 6 **Preis:** ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte



Nintendo DS
Grafik 48 %
Sound 82 %
77 % Spielspaß

Kurzweiliger Geschicklichkeitsspaß, der die Möglichkeiten des DS clever nutzt.

Asphalt Urban GT



DS In der schicken Umgebungsoptik ist der Weg nicht immer gut erkennbar.

Die von Genregrößen wie "Ridge Racer" oder "Need for Speed" geprägte Arcade-Raserei beweist, dass der DS mit 3D-Optik mehr zustande bringt als das N-Gage. Dort ruckelte die Optik sichtlich, hier läuft sie meist butterweich, auch wenn die dezent überladene Umgebungsoptik gelegentlich für Orientierungsprobleme sorgt. Abseits einiger Tuningoptionen beschränken sich die Möglichkeiten auf das Nötigste, dank solidem Fahrzeug- und Streckenumfang sowie einem einfachen Fahrmodell kann die Raserei aber gefallen. *us*

Den Stylus könnt Ihr gleich ganz stecken lassen, denn außer bei der Menüsteuerung kommt er nicht zum Einsatz. Auch der untere Bildschirm dient nur zum Einblenden einer großen Streckenkarte, die zwar nett in Szene gesetzt ist, aber während der Fahrt kaum beachtet werden kann.



Dualscreen Touchscreen Mikrofon



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

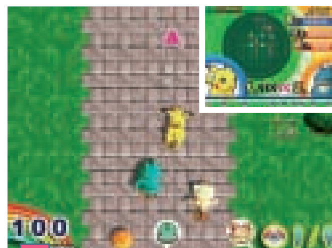
Entwickler: Gameloft
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: März
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte



Nintendo DS
Grafik 72 %
Sound 72 %
70 % Spielspaß

Hübsch anzusehende und flotte Flitzerei mit netten Strecken, die aber auch nichts Neues bietet.

Pokémon Dash



DS Ohne den Radar auf dem zweiten Display wird die Wegsuche schwerer.

Statt eines ausgewachsenen Knuddelmonster-Einsatzes speist uns Nintendo vorerst mit einem schlichten Rennspiel ab. Mittels Stylus steuert Ihr die Elektroratte Pikachu über einen Parcours und klappert im Duell mit fünf Kontrahenten Checkpoints ab – gelegentlich werden Ballonfahrten fällig, die durch ungenaue Wegangaben teils nerven. Die nur 25 Strecken fallen dezent abwechslungsarm aus, da helfen auch aus GBA-Modulen generierbare Extras nur bedingt weiter. "Dash" ist zu simpel, um längerfristig zu motivieren. *us*

Pikachu wird durch stetes Wischen über den Touchscreen angetrieben und lässt sich gar nicht anders bewegen – nur das Aktivieren der Ballonfahrt wurde etwas umständlich angepackt. Der obere Screen dient als Radar und ist damit besonders bei Flugpassagen relevant, aber bei Landabschnitten nicht immer praktisch, da z.B. natürliche Barrieren wie Seen nicht angezeigt werden.

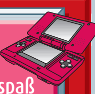


Dualscreen Touchscreen Mikrofon



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

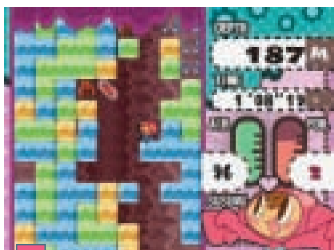
Entwickler: Creatures
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: März
Spieler max. 6
nötige Module 6
USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte



Nintendo DS
Grafik 47 %
Sound 61 %
59 % Spielspaß

Simpel-Rennspiel mit nur kurzzeitig witziger Steuermethode, das vom großen Namen lebt.

Mr. Driller: Drill Spirits


DS Knuffige Bohreraction: Taktisches Vorgehen klappt allerdings weniger.

Durch den oberen Bildschirm seht Ihr, was über Euch abgeht – allerdings braucht Ihr das eigentlich kaum, lediglich bei der Verfolgungsvariante hat's spielerisch mehr Sinn. Die Stylus-Steuerung Eures Helden funktioniert zwar akzeptabel, ist aber überflüssig, denn mit dem Steuerkreuz arbeitet es sich präziser und flotter.





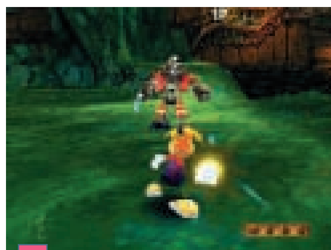
Namcos Geschicklichkeitstest hat ein paar sinnvolle Neuerungen im Gepäck: Wie immer bohrt Ihr Euch durch Farbblöcke nach unten, löst punktspendende Kombinationen aus und müsst auf fallende Steine sowie Euren Sauerstoffvorrat achten. Neben dem schnell eintönigen Standardmodus gibt's gewitztere Varianten mit Extraeinsatz oder eine Spielart, in der Euch ein Riesenbohrer verfolgt. Außerdem dürfen Europäer im Gegensatz zu US-Spielern wieder im Link ran – für Kurzeinsätze ist der Drill also geeignet. *us*

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Namco
Hersteller: Namco/Nintendo
www.namco.com
Veröffentlichung: März
Spieler max. 5
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 54 %
Sound 58 %
66 % Spielspaß

Grundsolides Tempo-Geschicklichkeitsspiel, das dank neuer Modi nun etwas länger motiviert.

Rayman DS


DS Nichts Neues im Märchenland: Alles bleibt wie beim N64-Vorbild.

Der untere Bildschirm bleibt außer zur Statistik-Einblendung und gelegentlichen Textbotschaften ungenutzt. Die Touch-Steuerung ist komplett auf Daumeneinsatz ausgelegt, die Stylus-Nutzung ausgeschlossen – ein grobes Foul, denn so führt Ihr den gliederlosen Helden nur sehr schwammig herum.





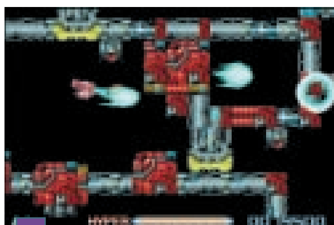
Keinen Gefallen tut Ubisoft seinem knuffigen Maskottchen "Rayman" mit dem hingeschluderten DS-Debüt. Die N64-Vorlage hat zwar auch heute noch ihren Reiz, der sich aber durch die uninspirierte Umsetzung fast verflüchtigt. Die Grafik ärgert mit hässlich groben Texturen, vielen Rucklern und ungünstigen Fern-Perspektiven, die auf dem kleinen Bildschirm nicht mehr richtig funktionieren. Dazu gesellt sich ebenso mit dem Digikreuz unhandliche Steuerung und der gänzliche Mangel an Neuerungen – nur für Hardcore-Fans interessant. *us*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: März
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 58 %
Sound 74 %
57 % Spielspaß

Schwache N64-Portierung, die durch unbeachtete DS-Eigenheiten viel an Charme verliert.

R-Type 3: The Third Lightning


GBA Der Hyper-Laser bringt Euer Raumschiff zum Glühen.

Die BYDOs sind los und abermals kann nur der Raumgleiter R-90 die Welt vor dem Untergang retten. In dem leicht überarbeiteten SNES-Klassiker von 1993 ballert Ihr Euch samt drei unterschiedlichen Satelliten durch sechs bizarre Welten.

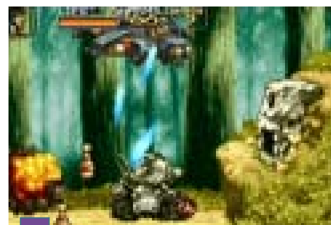
Neben der Standardwumme gibt es zahlreiche Laserstrahlen und Raketenwerfer. Die tödlichste Gefahr für die Aliens stellen die in zwei Stufen aufladbaren Super-Power- und Hyper Drive-Strahlen dar – wenn Ihr Letzteren abfeuert, muss sich Euer Raumgleiter für Sekunden abkühlen. Zwar wurden einige Abschnitte grafisch mit netten 3D-Effekten aufpoliert, doch ansonsten ist "R-Type 3" eine einzige Enttäuschung. Miserable Soundeffekte, nervige Dudelmusik und eine absurde Kollisionsabfrage samt unfairen Rücksetzpunkten sorgen für ein heftiges Kopfschütteln. Zudem nerven das üble Passwortsystem und die nicht speicherbare High-Score-Liste. *rf*

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Raylight Studios, Italien
Hersteller: Zoo Digital Publishing
www.raylight.it
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 42 %
Sound 38 %
40 % Spielspaß

Erbärmliche Umsetzung des Baller-Klassikers: Miese Kollisionsabfrage und Dudelsound nerven.

Metal Slug Advance


GBA Praktisch: Der altbekannte Panzer hält einige gegnerische Treffer aus.

Nach zwei Handheld-Ausflügen auf dem Neo Geo Pocket Color treiben SNKs Hosentaschensöldner erstmals auf dem GBA ihr Unwesen. In gewohnt rabiater Manier säubert Ihr scrollende Level von feindlichen Soldaten, unfreundlichen Ureinwohnern und übermächtigen Kriegsgefährten. Ab und an motzen Waffen-Upgrades Eure Flinte auf oder bieten Panzer und Flugzeug kurzzeitig Schutz sowie stärkere Feuerkraft. Während die fein gezeichnete Grafik beinahe an das Arcade-Original heranreicht, trüben einige Neuerungen den Ballerspaß: Lässt sich die Einführung einer Energieleiste noch verkraften, stören ständig neu auftauchende Gegner und dämliche Speicherpunkte merklich. Beißt Ihr beim mächtigen Boss ins Gras, startet Ihr den Kampf von Neuem, allerdings ohne eingesammelte Power-Ups – endlose Salven aus der Standardknarre vorprogrammiert. Immerhin erhöhen 100 Sammelkarten den Wiederspielwert. *ms*

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Ignition
www.ignitionent.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating 16
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

GBA
Sound 86 %
Grafik 74 %
70 % Spielspaß

Außerordentlich hübscher Ballerspaß für zwischendurch, der aber an einigen Designmacken leidet.

Payback




GBA Wie beim offensichtlichen Rockstar-Vorbild erkundet Ihr die Umgebung wahlweise zu Fuß (links) oder Ihr klaut kurzerhand ein Auto (rechts).

"Payback" erschien ursprünglich als ambitionierte, inoffizielle "GTA"-Konkurrenz für die aktuelle Amiga-Generation, jetzt dürfen auch Handheld-Gangster ran. Die Ähnlichkeiten zum Rockstar-Epos sind frappierend, technisch wagt "Payback" aber einiges mehr: Nicht schnödes Retro-2D wird geboten, sondern Ihr wuselt durch eine leibhaftige, dreidimensionale Polygon-Stadt. Zwar müsst Ihr mit einer relativ niedrigen Bildrate und diversen Clipping-Fehlern leben, trotzdem sieht's imposant aus und spielt sich prima – ein echter Geheim-Tipp! *us*

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Apex Designs, UK
Hersteller: Codemasters
www.zoodigitalgroup.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating 16
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

GBA
Grafik 82 %
Sound 65 %
81 % Spielspaß

Technisch beeindruckender "GTA"-Klon mit schicker 3D-Optik und viel Abwechslung.

Racing Gears Advance




GBA Bei Wind und Wetter flitzt Ihr durch die isometrischen Landschaften. Regenschauer (rechts) wirken sich aber bis auf den netten Effekt nur wenig aus.

Während sich viele GBA-Rennspiele mehr oder weniger vergeblich an modernen Polygonen versuchen, besinnt sich "Racing Gears Advance" der "Rock'n'Roll Racing"-Historie und bleibt bei seinen Bitmap-Wurzeln: Das Ergebnis gefällt in Form von ansprechend gestalteten isometrischen Pisten. Mit flinken Vehikeln flitzt Ihr gegen CPU-Gegner, piesackt sie durch Waffeneinsatz und kauft Euch verbesserte Karosserieteile – nur wird die ansonsten gelungene Raserei durch die verwinkelte Kursführung und schwammige Steuerung stellenweise etwas nervig. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Orbital Media, UK
Hersteller: Zoo Digital
www.zoodigitalgroup.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

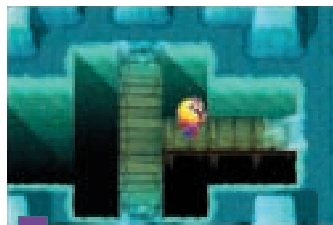
GBA
Grafik 73 %
Sound 58 %
68 % Spielspaß

Witziger Isometrie-Raser mit Waffeneinsatz und hübschen Strecken, aber zickiger Steuerung.

Ms. Pac-Man Maze Madness



GBA Der klassische Mampf-Ablauf wurde putzig neu verpackt.



GBA Von den Wegen könnt Ihr zum Glück nicht runterfallen.

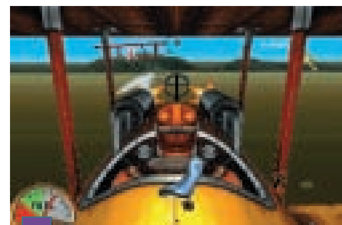
Die Pampelmusen-Gattin feierte vor einigen Jahren bereits auf der PSone ihren "Maze Madness"-Soloausflug, der nun erstaunlich verlustfrei auf dem GBA läuft. Aus der einfachen Polygonoptik von damals wurde Bitmapgrafik, die aber nahezu identisch aussieht und sich gut gehalten hat. Wie im klassischen Original wuselt Ihr durch ein Labyrinth, mampft Pillen und setzt Euch mit fiesen Geistern auseinander. Die Spielfelder sind nun größer und simple Knobelaufgaben sorgen für etwas Abwechslung, eine gewisse Eintönigkeit bleibt aber nicht aus. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Full Fat, USA
Hersteller: Zoo Digital
www.namco.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

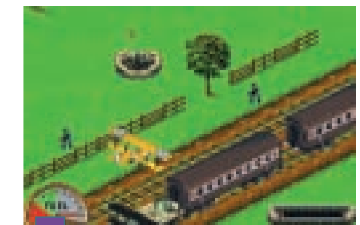
GBA
Grafik 67 %
Sound 60 %
64 % Spielspaß

Solide Modernisierung der klassischen "Pac-Man"-Idee, allerdings auf Dauer etwas monoton.

Wings



GBA Flüssig, aber sehr unübersichtlich: die historische Cockpit-Ansicht.



GBA Gelegentlich fliegt Ihr Einsätze in isometrischer Perspektive.

Keine Mühe scheute Zoo Digital für die Deutschland-Veröffentlichung der Weltkriegsfliegerei "Wings" – schließlich musste das Cinemaware-Spiel erst einmal vom Index genommen werden, wo es nach heutigen Maßstäben ja auch nicht mehr hingehört. Technisch macht das Modul eine gute Figur, insbesondere die 3D-Flugsequenzen im Cockpit lassen das Amiga-Original klar hinter sich. Allerdings hakt's genau am wichtigsten Punkt, nämlich der Spielbarkeit: Die feindlichen Doppeldecker aufzuspüren, fällt arg schwer – schade, denn ansonsten ist's spaßig. *us*

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Crawfish, UK
Hersteller: Zoo Digital
www.cinemaware.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Bildschirmtexte

GBA
Grafik 75 %
Sound 62 %
61 % Spielspaß

Technisch stimmige Amiga-Umsetzung, die aber bei Cockpit-Flügen schlecht spielbar ist.



Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Evil Resi 4

Als leidenschaftlicher Zocker und "Resident Evil"-Fan der ersten Stunde muss ich mich nun doch auch zum jüngsten und weltweit mit Lob überschütteten Ableger äußern – auch im Hinblick auf Euren Importtest im letzten Heft (ich spiele noch, bin aber knapp vor dem Ende).
Kurz: Ich bin von dem Spiel maßlos enttäuscht! Was hat man nur aus dem ehemals atmosphärisch dichten und stets in gewissem Maße tiefgründigen Vorzeige-Action-Adventure gemacht? Eine platte, uninspirierte Non-stop-Actionballerei im ach so trendigen Beinahe-"Devil May Cry"-Stil! "Doom" auf Speed möchte man sagen, wenn man denn der Worte mächtig wäre in Anbetracht des Schocks!
Ja, "RE 4" bietet von allem mehr: Mehr Tote (Bodycount von 800+), mehr Waffen, mehr Effekte, mehr Spielzeit, mehr Schauplätze, mehr Bumm und mehr Krach. Ein lautes, trampelndes und alles niederbrüllende Splattermonster! Nur das Wichtigste hat man in dem ganzen Schlachtplatten-Overkill vergessen: Eine packend erzählte Geschichte! Die ist (soweit überhaupt vorhanden) äußerst dünn, plakativ einfach und effekthascherisch. Inklusive hanebüchener Story-Elemente und -Wendungen. Kein Vergleich zum 1.Teil/Remake oder gar einem "Silent Hill 2". Wie die sprichwörtliche Axt im Walde hetzt man nur noch von Schlachtfest zu Schlachtfest. Dass dabei der für "RE" einst berühmte Rätselanteil nahezu auf Null heruntergeschraubt wurde, ist allenfalls nur noch eine kleine Randnotiz. Auch subtilere Momente sucht man vergeblich. Hirn raus, "RE 4" rein! Dazu ein Hauptcharakter, der springt, hechtet, Salti schlägt, klettert und hangelt wie Spider-Man auf Koks. John Woo lässt grüßen. Geradezu grotesk wirkt auch der völlig deplatzierte und lächerliche Waffenhändler inklusive Schießbude – unfreiwillig komisch!
Der einstige Markenname "Resident Evil" verkommt zur hirn- und innovationslosen Massenballerei, zu einem wahrhaft stupiden Geknüppel und Gebolze ohne jegliche Verschnaufpausen. Was das noch mit "RE" zu tun haben soll, ist mir als langjähriger Fan schleierhaft. Egal. Die Masse wird es lieben und kaufen (dank wunderbarer, oberflächlicher Reviews wie dem von Euch).
Für mich wurde die Serie mit diesem vierten Teil zu Grabe getragen. Ein zu oberflächliches und reduziertes Spektakel, das Capcom uns hier präsentiert. Aber womöglich stelle ich einfach zu hohe Ansprüche? Wie dem auch sei: Rest in peace, "Resident Evil"!

Uwe, via E-Mail

"Resident Evil 4" vorzuwerfen, keine Atmosphäre zu haben, ist schon sehr weit hergeholt. Mit der Verlagerung des Spielprinzips in Richtung Action veränderte sich eben auch die beim Zocken aufkommende Stimmung. Teil 4 wird nun einmal von stets präsentem Panikgefühl dominiert, was in den Vorgängern ansatzweise nur beim Gamecube-Remake der ersten Episode aufkam (die plötzlichen aufspringenden, rennenden Zombies). Wer von "Resident Evil 4" eine weitere Fortsetzung mit den alten Stärken und Schwächen erwartet hat, wird unter Umständen tatsächlich ein bisschen enttäuscht sein. Innovationen oder Kursänderungen bei seinen interaktiven Lieblingen tun meistens weh. Im Falle von "Resident Evil 4" ist die Gratwanderung jedoch hervorragend gelungen: Neue wie alte Elemente harmonieren perfekt und blasen frischen Wind in die Klassiker-Serie. Vielleicht stört Dich ja auch nur die geballte Ladung Action?

Designfrage

Ich hab mir Anfang Januar sofort "Resident Evil 4" zugelegt und musste mit Erstaunen feststellen, dass alle erlegten Gegner ein beleuchtetes Pesetenkästchen liegen lassen und auch die obligatorischen zerstörbaren Holzfässer sowie Kisten mit Munition und ähnlichem nicht fehlen. Ich meine, völlig nackte Monster hinterlassen mir 15.000 Pesetas? Ich möchte gar nicht wissen, in welcher Körperhöhle sie die versteckt gehalten haben... Ihr müsst zugeben, dass diese Elemente – vor allem der Lichtkegel um den Geldhaufen – schon etwas übertrieben und arcadehaft wirken. Versteht mich nicht falsch: Ich halte "Resident Evil 4" für den mit Abstand besten Survival-Horror-Titel und eines der besten Spiele aller Zeiten. Doch kämpfen diese Features meiner Meinung nach etwas gegen die ansonsten äußerst glaubhafte und filmreife Horror-atmosphäre.
Und da frage ich Euch: Wie seht Ihr die Zukunft einiger Designelemente, die in fotorealistischen Umgebungen oftmals recht deplatziert wirken? Nehmen wir z.B. "Metal Gear Solid 3: Snake Eater": optisch wie spielerisch sehr eindrucksvoll und offensichtlich sehr auf Realismus getrimmt. Aber wie weit macht es dann noch Sinn, abgeschossene Nahrungsmittel in ein rotierendes Rations-Symbol zu verwandeln? Warum rotieren Items überhaupt derart cartoonhaft? Vor einigen Jahren kamen diese Elemente noch in fast jedem Titel vor, aber gerade westliche Entwickler haben bei gestiegener Hardwarepower mit diesem Stil gebrochen. Haben also markante Power-Up-Symbole in cineastischen, virtuellen Abenteuern mit fotorealistischer Optik noch einen solchen Nutzen für den Spielverlauf wie früher? Sind solche Stilbrüche nötig? Wie seht Ihr das? (...)
P.S.: Schreibt bitte nicht mehr solche Aussagen wie 'Gamecube lebt' aufs Cover. Sind wir denn schon wieder so weit? Ihr wisst ja: Dasselbe wurde auch von Konsolen wie Dreamcast und Saturn behauptet. Und lebten sie deshalb länger oder starben sie vielleicht gar noch früher?

Herrmann Böhner, Bayreuth

Wenn Du die Spielezukunft in einer möglichst naturgetreuen Abbildung der Realität siehst, dann haben die von Dir erwähnten 'Cartoon-Elemente' in der Tat keine Daseinsberechtigung mehr. Allerdings sollte vor dem Fernseher nicht der vielzitierte Spielspaß verloren gehen. Wenn für den Spielverlauf relevante Gegenstände mit der fotorealistischen Umgebung verschmelzen, endet das Ganze mitunter schnell in einer nervigen Sucherei. Im Zweifelsfall plädieren wir für ein flüssiges Spielerlebnis und nehmen die 'Cartoon-Krücken' in Kauf. Natürlich lassen wir uns gerne von neuen Konzepten und innovativen Ideen eines Besseren belehren. Am Ende werden sich vielleicht ein oder mehrere brauchbare Systeme eta-

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Sam Fishers erster Romaneinsatz "Tom Clancy's Splinter Cell" wurde nicht wie von uns behauptet von Tom Clancy, sondern David Michaels inszeniert.

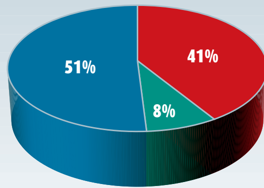
UPDATE: Segas "Sonic Mega Collection Plus" (PS2 und Xbox) wird hierzulande ohne 60Hz-Modus ausgeliefert. Die daraus resultierende Spielgeschwindigkeit entspricht den damaligen PAL-Modulen, die langsamer liefen als die NTSC-Originale.

MEA CULPA: Die in den News vorgestellte, interaktive "Dungeons & Dragons"-DVD trägt den Untertitel "Scourge of Worlds" und nicht wie angegeben "Scourge of Swords". Da wurde der Redakteur wohl vom 'Wechstaben verbuchsel'-Zauber irritiert.



MAN!AC-MEINUNG NR. 28

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 02/05 ging es um Eure aktuelle Kaufmoral. Wir fragten, ob Ihr aufgrund der Wirtschaftslage auf manche Spiele verzichtet oder nach Qualität kauft. Hier das Ergebnis:

- **A** Ich muss aufgrund meiner Wirtschaftslage sparen – Videospiele stehen hinten an.
- **B** Ich habe 2004 mehr Geld für Spiele ausgegeben als das Jahr davor.
- **C** Beim Spielekauf zählt nur die Qualität.

blieren – und diese bestimmen nicht die Entwickler, sondern die zahlenden, spielenden Kunden. Neuauflage jedoch nicht. Warte einfach die kommende E3-Messe ab.

Alte Hasen

Ich weiß gar nicht, was mir an Eurer DVD mehr gefällt: Die Spielausschnitte sind von guter Qualität und teilweise besser gewählt (weil aussagekräftiger) als bei anderen Magazinen. Die Retro-Specials treiben mir die (sentimentalen) Tränen in die Augen, worauf schließlich anyMAN!AC folgt (musste heulen vor Lachen bei den Klingeltönen). Klasse, weiter so! Einzige Bitte: Wechselt doch bitte mal den Kleber oder das Papier, an dem die DVD klebt. Mit schöner Regelmäßigkeit reiße ich mir das Editorial bzw. das Inhaltsverzeichnis ein. (...) Und jetzt noch die Frage eines alten Hasen: "Descent 1-3" sind für mich noch heute absolute Kultspiele. Leider wurde es damals nur schlecht (grobe Pixel und keine Unterstützung der analogen Sticks) für die PSone umgesetzt, und als PC-Version sind die Teile für mich kein Thema. Habt Ihr mal etwas davon gehört, dass sich ein existenter Hersteller dieser Lizenz annehmen und einen neuen Teil mit aktueller Grafik und natürlich analoger Steuerung rausbringen will? Das wäre doch mal eine echte Abwechslung zu der Vielzahl an (guten und weniger guten) Taktik-Shootern.

Holger Schönemeier, via E-Mail

! Das 'Ich-kann-die-DVD-nicht-heraustrennen-ohne-die-Seite-zu-zerreißen'-Problem versuchen wir künftig auszumerzen. Es kommt übrigens bereits der für diese Zwecke am besten geeignete Kleber zum Einsatz. Von Plänen für eine weitere "Descent"-Episode haben wir nichts gehört. Ausgeschlossen ist eine

Auf dem richtigen Weg

Zu allererst ein Lob an Euch, die DVD gefällt mir. Besonders das DVD-Menü ist nicht so verkitscht wie bei anderen. Der Extended-Teil ist Sonderklasse und ich hoffe, dass dieser nach Abarbeitung aller Konsolen nicht einschläft. (...) Bei den Tests und Previews ist die Videoqualität gut, aber bei den Kommentatoren merkt man einigen an, dass sie Neuland betreten. Ich möchte jetzt nicht wie schon in der Leserbriefecke vorgeschlagen für Profis plädieren, denn das wäre der falsche Weg. Vielmehr bin ich der Überzeugung, dass aller Anfang schwer ist und sich das noch positiv entwickeln wird.
Zum Editorial-Thema der letzten Ausgabe: Ich bin der Meinung, dass nicht pünktlich eingetroffenes Testmaterial auf die nächste DVD kommen muss. Im Fall von "Resident Evil 4" will sich wohl keiner neue Bilder entgehen lassen und genau das wäre ja der Fall. Solange das Ganze natürlich in Grenzen bleibt und nicht vier Monate alte Videos nachgereicht werden.
Ach ja, ein Grund, warum ich Eure Zeitschrift immer so genial fand und finde, sind die Bastel- und Tuning-Tipps. Könntet Ihr nicht so einen Beitrag mal auf DVD verewigen? Ansonsten noch einen Wunsch an die Merchandise-Abteilung: Sammelordner für die Hefte mit MAN!AC-Aufdruck müssen her!
Und ehe ich's vergesse: Das "Oddworld"-Kartenspiel ist genial. Solche Beilagen geben mir mehr als diese blöden Poster, die mittlerweile jede Zeitschrift anbietet – zumal ich mit fast 30 Jahren schon zu alt bin, um mir Poster an die Wand zu pappen.

Marco Krauser, via E-Mail

KNOWHOW

Spezialpads für jede Gelegenheit



Bei Leuchtpads sind vor allem die gleichmäßige Bestrahlung sowie leicht erkennbare Feuerknöpfe wichtig: Letztere liegen beim "Glowing Pad" (rechts) im Dunkeln.

Eine komplette Tastatur im Dualshock-Format: In Chats ist das "Keyboard Pad Mini" ideal, für die Tastensteuerung von Ego-Shootern taugt es aber nicht.

Sega-Stick für Xbox

Cosmo Interactive verkauft die Xbox-Variante von Segas berühmten "Virtua Stick": Der "X-Fighting Stick" kostet bei lik-sang.com nur 26 Euro und bietet alle gewohnten Features – Turbo- und Slow-Motion-Modus sowie separates Autofeuer für die Buttons.



Prügellegende

SNK-Fans schwören bis heute auf ihren "Neo Geo Fighter Stick", der angeblich beste Arcadestick aller Zeiten. Jetzt könnt Ihr's selbst nachprüfen, denn seit Ende Februar gibt's die Revival-Edition für die Playstation. Für das kultige Zubehör müsst Ihr tief in die Tasche greifen: Bei wolfsoft.de zahlt Ihr stolze 85 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

- **MAN!AC 03/05: Kultsticks** Zocken mit Oldie-Controllern
- **MAN!AC 02/05: Pads zum Sammeln** Special Edition Controller
- **MANIAC 01/05: Kampf-Controller** Schweißtreibende Kämpfe vor der Konsole
- **MAN!AC 12/04: Smart Joy** Zocken mit Tastatur und Maus

Spielen unter extremen Bedingungen erfordert entsprechende Controller: Wer sich etwa in der Arbeit eine Hand verletzt, nachts heimlich auf der PSone samt LCD-Screen zockt oder als Linkshänder generell mit den Button-Design nicht klar kommt, genießt mit dem Standardpad nur eingeschränkten Spielspaß. Zum Glück gibt's einfallsreiche Hersteller, die originelle Spezialvarianten verkaufen!

Leuchtpads: Wer im dunklen Zimmer zockt, kann Tastenfarben und -symbole nicht mehr sehen. Profis kennen sie im Schlaf, aber Einsteiger benötigen schon mal einen Kontrollblick. Frühere Modelle beleuchteter Pads konnten mit ihren schwachen Lämpchen kaum überzeugen, in aktuellen Varianten steckt jedoch bessere Technik: Bigbens "PS2 Glowing Pad" (20 Euro) und Logic3s "Inferno Pad" (ab 25 Euro) für Xbox und PS2 besitzen ein durchsichtiges Gehäuse, das gleichmäßig ausgeleuchtet wird. Die Bigben-Version wirkt dank der blauen Leuchtschnur cooler, allerdings erhellt sie nicht die Feuerknöpfe: Um die Tasten-Symbole zu erkennen, müsst Ihr schon ganz genau hinsehen.

ABC-Controller: Ihr wollt Chatten, habt aber keine Ablage für eine Tastatur? Sammys "Keyboard Mini Pad" (30 Euro im Importhandel) vereint den Dualshock-2-Controller mit einer vollständigen QWERTY-Tastatur. Das dicke Gehäuse erweist sich als sinnvoll, denn mit festem Griff könnt Ihr etwa bei "Everquest" mit der linken Hand laufen, während der rechte Zeigefinger Nachrichten an die Party tippt.

Spiegelpad: Linkshänder fühlen sich bei Prügelspielen schon mal im Nachteil, weil sie mit der falschen Hand auf die Buttons schlagen müssen. Auf der Playstation 2 gibt es die spiegelverkehrte Alternative zum Dualshock 2: Der "Left Hand Fighter Controller" hat die Buttons auf der linken Seite! Im Importhandel kostet das Zubehör gerade mal zwölf Euro, dementsprechend billig sind auch Verarbeitung und Technik.



Verkehrt herum: Beim "Left Hand Fighter Controller" tauschen Steuerkreuz und Feuerknöpfe die Seiten.

Einhänder: Habt Ihr Euch beim Skifahren den Arm gebrochen? Mit dem "One Hand Controller" (16 Euro im Importhandel) nutzt Ihr den Zwangsurlaub für wochenlange Zockersessions! Das praktische Zubehör bringt alle Dualshock-2-Funktionen in eine Hand, spielbar sind damit aber vor allem entspannte Genres wie Rollen-, Abenteuer- und Strategiespiele: Für die zehn Buttons, Steuerkreuz und Sticks braucht Ihr nur fünf Finger. *oe*



Retter in der Not: "One Hand Controller" für Links- und Rechtshänder.

Cruiser Quinto Racing Wheel – 5 in 1

Madrics liefert mit dem Cruiser-Quinto-Lenkrad zwar eine vielseitig einsetzbare Alternative, spart aber an Material und Verarbeitung. Bereits geringes Gewicht und billig wirkender Plastik-Look machen virtuelle Raser skeptisch. Zudem gewährleisten vier Saugnäpfe keine optimale Rutschfestigkeit des Lenkrads. Die sehr kleinen Pedale wandern bei rabiaten Beschleunigungs- und Bremsmanövern ebenfalls ungewollt durchs Zockerzimmer. Eine kaum merkliche Vibrationsfunktion vermittelt in Kombination mit der äußerst schwammigen Handhabung wenig Rennfeeling. Immerhin können knausrige Rennfahrer auf allen drei Systemen und zusätzlich mit PSone und PC losbrettern.



Hersteller:	Madrics
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 35 Euro

Quantität statt Qualität: Das '5 in 1'-Lenkrad bedient zwar alle Systeme, kann aber in puncto Verarbeitung, Befestigung und Komfort gerade mal Einsteiger zufriedenstellen.

MAN!AC Wertung ✓✓

Glowing Pad

Bigben bringt Euer Pad mit blauen Leuchtstreifen zum Glimmen. Neben dem optischen Gimmick bleibt ein solider Controller mit guten Button-Druckpunkten, aber Mängeln bei Sticks und Steuerkreuz.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 20 Euro

Nichts für lichtscheue Zocker, aber klasse zum Angeben: schickes Leucht-Pad mit knackigen Druckknöpfen, aber Mängeln bei Sticks und Digi-Kreuz.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

Microcon Controller

Nach den Microcons für PS2 und Xbox in der letzten Ausgabe folgt nun die Gamecube-Variante. Auch diese gefällt mit grundsolider Verarbeitung, knackigem Druckpunkt der Buttons und tadellosen Ministicks. Wie beim PS2-Pendant gibt's zusätzlich eine Makrofunktion und mit 20 Euro einen anständigen Preis.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Gamecube
Preis:	ca. 20 Euro

Nicht nur für kleine Hände: Hochwertiges Minipad mit klasse Sticks, das dank gummierten Flächen auch schweißgebadeten Spielern gute Dienste leistet.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

ZUBEHÖR

High Resolution XGA/VGA Box Pro

Endlich landet wieder eine VGA-Box in unserem Testlabor. Diese verbindet PS2 und Xbox per S-Video mit einem PC-Monitor. Mangels fehlendem S-Video-Signal muss der Gamecube per AV-Kabel angestöpselt werden. Im Lieferumfang finden sich alle nötigen Kabel, Netzteil sowie Fernbedienung. Auch ein Klinken-Soundausgang am Gerät fehlt nicht. S-Video-Kabel für Xbox oder PS2 müssen aber separat erworben werden. Daneben empfängt das Kästchen auch TV-Programme via Antenneneingang. Diese lassen sich komfortabel mit der automatischen Suche programmieren. Sogar eine Übersicht der momentan laufenden Sendungen kann zugeschaltet werden. Umstöpselei ade: Per VGA-Weiche werden PC oder Mac weiterhin am Monitor betrieben. Die drei Signalquellen (Konsole, PC, TV) lassen sich an der Fernbedienung umschalten. Das TV-Signal wird auf die gewünschte Auflösung von 1024 x 768 oder 800 x 600 Pixel mit 60 Hz hochgezogen. Praktisch: die Bild-in-Bild-Funktion im PC-Modus (allerdings nur bis 1024 x 768), welche das TV- oder Konsolen-Signal klein einblendet. In Sachen Bedienung überzeugt das übersichtliche Bildschirmmenü – weniger dagegen die wirre Tastenanordnung der Fernbedienung. Doch beim Wichtigsten wurde nicht gespart: Nach der manuellen Bildjustierung gibt die VGA-Box dank optionaler Rauschunterdrückung ein überaus gutes Bild aus, das einer RGB-Optik auf Normalo-TVs fast ebenbürtig ist, aber etwas weniger flimmert. Kaufempfehlung!



Hersteller:	Madrics
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 100 Euro

Schicke VGA-Box für den Monitorbetrieb mit TV-Empfang und etwas wirrer Fernbedienung. Die überdurchschnittliche Bildqualität und viele Funktionen überzeugen aber durchwegs.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LENKRÄDER

Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓

SONSTIGES

Action Replay Max (PS2)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓



powered by bigben interactive

ABOWERBER VALUE PACK

WIRB EINEN NEUEN ABONNENTEN UND WIR SCHENKEN DIR EIN GAME!

TELEFONISCH: 089/85709155 • IM INTERNET: WWW.MANIAC.DE • PER POST

PRÄMIEN-ABO

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr zum Vorzugspreis von **44 Euro**. Mein Abo kann ich jederzeit bis sechs Wochen vor Ablauf der Bezugszeit kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen. Wenn mein Abo ins Ausland verschickt wird, zahle ich den erhöhten Abopreis von 54 Euro im Jahr.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift — 2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Acxiom, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

Ich bin der Werber und will das Game! Sobald der von mir geworbene Abonnent das Abo bezahlt hat, geht mir das Spiel meiner Wahl (bitte ankreuzen!) schnellstmöglich zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Goblin Commander
- FÜR PS2
- FÜR XBOX
- FÜR GCUBE

EINSENDEN AN: **ACXIOM • MAN!AC • PF 1410 • 82143 PLANEGG**

NACHBESTELLUNG

Ich bestelle die angekreuzten MAN!ACs. Pro Heft zahle ich 5 Euro inklusive Versand und Verpackung.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

3/01	4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02
3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	3/03	6/03	7/03	8/03
9/03	11/03	12/03	2/04	3/04	4/04	5/04	6/04	7/04	8/04	9/04
10/04	11/04	12/04	1/05	2/05	3/05	4/05				

Im Internet unter www.maniac.de

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

EINSENDEN AN: **CYBERMEDIA • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING**

LAST RESORT

MEGA MAN X8

Geheime Figuren:
Um die folgenden Figuren und Extras freizuschalten, gebt Ihr im Titelbild unten stehende Kombinationen ein und startet ein neues Spiel im 'Normal'- oder 'Hard'-Modus.

Cutman im Sonnenblumen-Level
← ● ↑ ▲ ↓ ✖ → ■ L1 R1 L2 R2
Held Alia
↓ R1 ↑ L1 ■ ✖ ▲ ●
Held Layer
■ ■ → ✖ R1
Black Zero
L1 L1 R1 T1 L1 L1 L1 L1
Ultimate Armor X
← ← ← → → → ← ← ← → → →
White Axl
L2 L2 L2 R2 R2 R2 L2 L2 L2 R2
Pallete
R1 ✖ ← ■ ■
Sigma Blade
L3 L3 R3 L3 L3 R3 L3 L3 R3 L3 L3 R3

ODDWORLD STRANGERS VERGELT.

Cheat-Modus:
Wer die Cheats in "Oddworld Strangers Vergeltung" aktivieren will, muss den Cheat-Modus erreichen: Steckt während des Abenteuers einen Controller in den zweiten Port und entfernt ihn wieder, drückt dann den Aktivierungscode. Nun lassen sich die anderen Cheats eingeben.

Aktivierungscode
X X Y Y B B A A
1.000 Moolah
L2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 R2
Unverwundbarkeit
X Y A B X Y

Level-Auswahl
Um den Startlevel selbst auszuwählen, nutzt Ihr folgenden Namen:
(c)@(r)&

MERCENARIES

Extra-Passwörter:
Ihr wollt direkt in den letzten Level oder den Feind mit einem Schuss niedermähen? Klickt Euch ins Optionsmenü, dann auf 'Extra' und gebt die nachfolgenden Passwörter ein.

1 Hit Kill
DUSTYAYRES
alle Levels
RECLAMATION
Unverwundbarkeit
SUPERCYC
unbegrenzt Munition
TRGRHPY
Multiplayerskin: Lancer
YLLWFLLW
Multiplayerskin: Rand
KIDGLOVES
Multiplayerskin: Rook
BLUEANGLS
Multiplayerskin: Scott Bernhard
LTNTCMDR

NEO CONTRA

Extraleben:
Wer mit 19 Leben beginnen will, drückt im Titelbild diese Tastenkombination.
↑ ↑ ↓ ↓ L1 R2 L2 R2 L3 R3

PHANTOM BRAVE

Geheimes Schwert:
Im Tutorial 'Lifting and Throwing' lernt Ihr das Stemmen und Werfen des mächtigen Snakish-Schwertes. Diese Waffe erscheint aber später nicht mehr, Ihr könnt sie jedoch aus dem Lernmodus entführen: Statt wie vorgegeben das Schwert zu heben, beschwört Ihr Euren Phantom-Kämpfer in das Item. Lasst anschließend die drei Runden für das Lösen des Zaubers verstreichen und das Schwert gehört Eurer Party!

METAL GEAR SOLID 3

Konami-Code:
Gebt beim ersten Konami-Logo die traditionelle Tastenkombination des Herstellers ein, um neue Credits im Intro zu aktivieren.
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ▲

Evas Träume:
Verpasst Eva im Wald einen Betäubungspfeil und legt Euch zu ihr auf den Boden – nach wenigen Augenblicken beginnt sie im Schlaf zu sprechen.

Granins Suff:
Der Besuch beim angetrunkenen Granin verläuft problemlos, anschließend ist sein Büro verschlossen. Wer im Vorraum wartet, kann seinem Gebrabbel aber noch weiter lauschen.

Leerer Magen:
Ihr wollt wissen, was die Helden zuletzt verspeist haben? Klickt Euch ins Tarnmenü und wählt Snake oder Eva. Dann wechselt Ihr ins Uniformmenü und aktiviert mit **R1** die Visualisierung. Nun dreht Ihr die beiden Analogsticks wild im Kreis, das dreht den Helden den Magen um – sobald Ihr das Menü verlasst, übergeben sie sich! Bei Wiederholung folgen witzge Kommentare!

Zeitparadoxon:
Eins ist klar: Ocelot darf nicht sterben, schließlich spielt er im späteren "Metal Gear Solid 2" eine wichtige Rolle. Wer den Revolverheld nach der ersten Begegnung umbringt, entdeckt deshalb ein alternatives 'Game Over'.

Titel-Spielereien:
Auch mit den Kämpfern im Titelbild könnt Ihr spielen: Mit den drei **L**- und **R**-Tasten könnt Ihr Farbe und Geschwindigkeit variieren, die **Dreieck**-Taste löscht den Hintergrund.

Schneller Nachladen:
Das Nachladen dauert Euch beim Raketenwerfer zu lange? Wechselt die Waffe und schaltet gleich wieder zurück, dann steckt das nächste Geschoss im Rohr.

Geheime Frequenzen:
Wer Artillerieunterstützung anfordern oder den Alarm wegfunken will, quetscht die Gegner aus: Nehmt sie in den Schwitzkasten und haltet die **L3**-Taste gedrückt, dann verraten sie Euch die nötigen Funkfreuqenzen. Diese wechseln je nach Terrain und Notruf.

Am Ende ärgerlich:
Der Scharfschütze End ist ein hartgesottener Soldat, der sich nur von einer Frechheit aus dem Konzept bringen lässt: Sucht mit der Wärmebrille seinen Vogel und verpasst ihm eine Kugel! Wer nach Ends Wutanfall den Vogel auch noch einsammelt, kann ihn gar essen und sich mit der Ärztin über ihn unterhalten.

Wasserfallszene:
Entfernt Ihr nach dem Ausbruch aus der Zelle nicht den Transmitter aus Eurem Körper, dann erledigt das später Eva hinterm Wasserfall.

Geheime Uniformen:
Jeder Obermotz hinterlässt Euch eine geheime Unform, wenn Ihr ihn mit der Betäubungswaffe besiegt. The Pain besitzt etwa die Hornissen-Uniform, mit der sich Bienen zähmen lassen: Stellt Euch unter ein Nest und ballert es runter. Jetzt verteidigen sie Euch im Nahkampf.

GROWLANSER GENERATIONS

Optimale Ausrüstung:
Ihr wollt in "Growlanser 2" die Taschen der Party mit Rüstungen, Gems und Gold füllen? Gebt folgende Kombination in der Oberweltkarte ein:

↑ → L2 L2 ↓ R2 R2 → ← ● ● ●

Blutschwert:
Fleißige Schüler entdecken in "Growlanser 2" gleich zu Beginn des Abenteuers ein geheimes Gem: Klickt Euch im königlichen Archiv von Bernstein durch alle Tutorials – wenn Ihr das Menü verlasst, erhaltet Ihr das 'Lvl 2 Blood Blade'.

Tanzzauber:
Wer in "Growlanser 3" flotte Schritte übt, erhält Bonus-Schlagkraft: Stöpselt eine Tanzmatte in den zweiten Padslot, bei jedem Zauber erscheinen dann die erforderlichen Tanzschritte unten im Bild.

RUMBLE ROSES

Vertauschter Einmarsch:
Im Exhibition-Modus lässt sich der Einmarsch der Kontrahentinnen vertauschen. Nach der Ringwahl haltet Ihr die folgenden Tasten gedrückt, dann bestätigt Ihr mit 'Play':

L1 + L2 + R1 + R2

Interviews:
In der Galerie entdeckt Ihr nicht nur nette Fotos, sondern auch Kommentare: Klickt auf das Mädel Eurer Wahl und legt im Bildermenü das Pad beiseite – nach etwa einer Minute wird das Interview eingeblendet.

Geheimnisse:
Versteckte Galerien und geheime Kämpferinnen: Unsere Tipps verraten Euch, wie Ihr sie findet!

Zehn geheime Helden
spielt die Story mit allen Helden
Lady X Substance
spielt die Story mit den Alter-Egos
Gallery Modus
erobert den Champgürtel mit allen Figuren
Beach Gallery Modus
verteidigt den Champgürtel mit allen Figuren

MECH ASSAULT 2

Live-Taunts:
In Chatroom und Warteschleife für Matches könnt Ihr Eure Mitspieler necken: Vier Taunts aktiviert Ihr mit den Feuertasten, für weitere vier haltet Ihr zusätzlich **L2** gedrückt.

KUON

Leise rennen:
Wer in "Kuon" sprintet, lockt die Ungeheuer an. Wenn Ihr aber immer nur schlendert, spielt sich das Abenteuer sehr träge. Am besten ist der Mittelweg: Wer die ●-Taste in korrekten Abständen kurz antippt, ist fast so schnell wie im Sprint und dabei lautlos – übt das Timing!

R-TYPE 3

Passwörter:
Mit unseren Passwörtern beginnt Ihr in dem Level Eurer Wahl.

Level 2
5BDGB
Level 3
5HHLQ
Level 4
5MGLT
Level 5
5RFLX
Level 6
5WDL0

MARIO POWER TENNIS

Event-Modus:
Um ein schnelles Tiebreak-Spiel über drei, fünf oder sieben Punkte zu zocken, haltet Ihr im Titelbild die **Z**-Taste gedrückt und betätigt mit **Start**.

Zufallswahl:
Ihr könnt Euch nicht entscheiden? Egal ob in Spieler- oder Platzauswahl, mit der **X**-Taste überlasst Ihr dem Gamecube die Wahl.

Taunt:
Drückt die **A**- oder **B**-Taste, während der Gegner den Ball schlägt: Bei korrektem Timing aktiviert Ihr den Taunt, das kostet ihn Special-Energie.

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

Geheime Spiele:
Wenn Ihr bereits einen Spielstand von "Sonic Heroes" auf Memcard oder Festplatte habt, werden "Comix Zone" und "The Ooze" automatisch aktiviert. Ansonsten nutzt Ihr unsere Tipps:

Blue Sphere
spielt "Sonic the Hedgehog" und "Sonic 3D Blast" je 20 Mal
Comix Zone
verlasst alle Sega-Games 50 Mal
Flicky
spielt Dr. Eggmans "Mean Bean Machine" 30 Mal
Knuckles in Sonic 2
spielt "Sonic 2" und "Sonic Spinball" je 30 Mal
Ristar
spielt "Blue Sphere", Knuckles in "Sonic 2&3" und Flicky je 30 Mal
Sonic 3 & Knuckles
spielt "Sonic 3" sowie "Sonic & Knuckles" je 20 Mal
The Ooze
öffnet alle Games bis auf Ristar

Versteckte Tipps:
Zu jedem Titel haben die Entwickler Spieltipps auf Lager: Lasst Euren Wunschtitel drei Stunden laufen, dann werden sie freigeschaltet – zocken müsst Ihr dabei nicht. Nach Ablauf der Zeit verlasst Ihr das Spiel, bei einem späteren Besuch findet Ihr die Tipps im Optionsmenü.

Level Select:
Ihr kommt nicht weiter? Mit den folgenden Kombinationen gelangt Ihr in die Levelauswahl der jeweiligen Spiele.

Sonic the Hedgehog
drückt im Titelbild
↑ ↓ ← → X+Start (Xbox)
↑ ↓ ← → ■+Start (PS2)
Sonic 2
spielt im Soundtest die Klänge 19, 65, 09 und 17, drückt Start, haltet X bzw. ■, und drückt Start
Sonic 3
drückt nach dem Sega-Logo
↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑
und wechselt ins Optionsmenü

Knuckles in Sonic 2
drückt im Titelbild
↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← →

Sonic 2 Debug-Modus:
Wechselt mit dem Cheat oben in die Levelauswahl, klickt auf Soundtest und spielt die folgenden Tracks. Haltet nun bei der Levelanwahl X bzw. ■ gedrückt, anschließend könnt Ihr in den Abschnitten die Objekte bearbeiten – dazu benutzt Ihr die vier Feuerknöpfe!

Ristar-Extras:
Unsere Passwörter aktivieren in "Ristar" diverse Sondermodi und Schwierigkeitsstufen.

Bossbattle-Modus
MUSEUM
Level Select
ILOVEU
Time Attack
DOFEEL
Super Hard Modus
SUPER
Very Hard Modus
SUPERB
Sound-Modus
MAGURO
Sicht-Modus
MIEMIE
Lösche alle Codes
XXXXXX

Blue Sphere Passwörter:
Die folgenden Passwörter bringen Euch in das Level Eurer Wahl.

Level 1
3659 8960 3263
Level 2
2965 3192 9023
Level 3
3610 2354 7327
Level 4
2921 0274 3999
Level 5
3737 7423 1487
Level 6
3053 9029 9071
Level 8
3009 6111 4047
Secret Level
2340 2318 5760

Online-Bestellungen unter
www.maniac.de/gameplan

ocade • Apple II • Atari VCS 2600 • Commodore Pet • Interton VC 4000 • Philips G7000 • Atari 800 • Mattel Intellivision • MB Microvision • Commodore VC 20
vision • IBM PC • NEC PC-88/98-Serie • Sinclair ZX-81 • Texas Instruments TI99/4a • Acorn BBC B • Atari 5200 • Colecovision • Commodore C 64 • Creati
Arcadia 200 … G 2650 • Sinclair Spectrum • Nintendo Famicom • Sega SG-1000 • Sony Hitbit • Amstrad
cintosh • Atari 7800 • Commodore C 64SX • Philips G7400 • Atari ST • Atari XE • Commodore 128 • Commodore Amiga • Nintendo Entertainment System • Sha
• NEC PC-Engine • Sega Master System • Sharp X68000 • Sega Mega Drive • Atari Lynx • NEC SuperGrafx • Nintendo Game Boy …
ujitsu FM-Towns • NEC PC-Engine GT • Nintendo Super NES • Sega Game Gear • SNK Neo Geo • NEC PC-Engine …
• JVC Wondermega • Atari Jaguar • Commodore CD 32 • Panasonic 3DO • Philips CD-i • Goldstar …
• Sega Multimega • Sega Saturn • SNK Neo Geo CD • Sony Playstation • Hitachi Hi-Saturn …
m • Sega Dreamcast • SNK Neo Geo Pocket • Bandai Wonderswan • Sony Playstation …

Die Zeit ist reif für einen neuen GAMEplan





Vom Atari-Telespiel zum PSX-„Home Server", vom C-64 zum Nintendo DS: Nach dem ersten Buch der Spielkonsolen und Heimcomputer erscheint die auf 224 Seiten erweiterte, zweite Auflage des führenden Nachschlagewerks zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele; dem Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln.

Über **400** Geräte im Überblick: Fast alle Kapitel der ersten Auflage wurden kräftig erweitert, dazu kommen neue Kapitel und Fotos zu den prominentesten japanischen Computer-Familien von Fujitsu, NEC und Sharp, europäischen Exoten (Oric-1, Enterprise & Co.) und vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision, Hanimex). Neben den Technologien der DVD-Frühzeit (z.B. Nuon) enthält die zweite Auflage Kapitel zur jüngsten Handheld-Generation, zu Gamepark GP32, Nokia N-Gage, Nintendo DS und Sony PSP.

74 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien von 1972 bis 2005: Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen sowie eine ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 4-Bit-Urzeit bis in die DVD- und Breitband-Zukunft. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Wer den kompletten Durchblick will, der braucht diesen Schmöker!

Zweite, stark erweiterte Neuauflage:
fadengebunden, 224 Seiten mit über 600 Fotos und farbigen Abbildungen, Format 17x24 cm
ISBN 3-00-015290-3

Händleranfragen an gameplan@maniac.de

Zahlungsbedingungen
Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Die Versandkostenpauschale beträgt 3,20 Euro - egal wieviele Bücher Ihr bestellt.
Ausland: Warenwert zzgl. 5,20 Euro Versandpauschale nur per Vorkasse

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ______

STRASSE, NUMMER ______

PLZ, WOHNORT ______

DATUM, UNTERSCHRIFT ______

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein

☐ **Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von €24,80 (zzgl. €3,20 Versand).**

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von €17,80 Euro (zzgl. €3,20 Versand).



JOYSTICKS zeigt die besten und die coolsten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Vom Atari-Stick über die Pads von Sony und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart. **JOYSTICKS** bringt jeden Spieler zum Staunen und Schmunzeln.

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER ______

KONTONUMMER ______

BANK ______

BANKLEITZAHL ______

Gran Turismo 4

Playstation 2

Driver's Guide

Zum Fahren braucht man doch nur ein Lenkrad und ein Gaspedal. Falsch! Gerade die "Gran Turismo"-Serie erforderte schon immer die richtige Fahrtechnik, um als Erster das Ziel zu erreichen. Pures PS-Tuning allein reicht nicht aus. Deshalb werfen wir einen tieferen Blick auf die richtigen Fahrtechniken. *ts*

Allgemeine Tipps

Klingt logisch, wird aber gerade mit PS-starken Boliden oft nicht eingehalten: Nutzt die gesamte Fahrbahnbreite! Nur so sind höhere Geschwindigkeiten und schnellere Rundenzeiten möglich. Keinesfalls solltet Ihr aber die Strecke verlassen – der Grip neben dem Asphalt geht gegen Null und flugs verliert Ihr kostbare Zeit. Nur an ganz wenigen Stellen könnt Ihr weit über die Eingrenzung brausen, um schneller zu sein.

Solltet Ihr Euch aber unvorhergesehen neben der Strecke wiederfinden (und sei es nur mit einem oder zwei Rädern), heißt's schnell reagieren: Runter vom Gaspedal und vorsichtig zur Strecke zurücklenken. Erst dann könnt Ihr wieder Vollgas geben.



PS2 Das Abkürzen der Strecke ist nur selten nützlich, wie hier in Apricot Hill.



Fahrverhalten

Übersteuern

Jedes Vehikel verhält sich anders. Bei hohen Geschwindigkeiten neigen viele Autos zum Übersteuern. Das bedeutet, das Heck drängt zur Kurvenaußenseite und Ihr beginnt zu driften, was bei Heckantrieblern oft vorkommt. In anderen Renntiteln mag das nützlich sein, hier aber kostet es nur wertvolle Zeit. Sobald Ihr merkt, dass das Heck 'kommt', müsst Ihr runter vom Gas oder weniger einlenken. Vorsicht: Schnell geht dabei die Strecke aus. Kommt es zum Drift, hilft nur noch Gegenlenken – die Vorderräder müssen dabei immer in Richtung Kurvenausgang zeigen, um den Wagen wieder einzufangen.

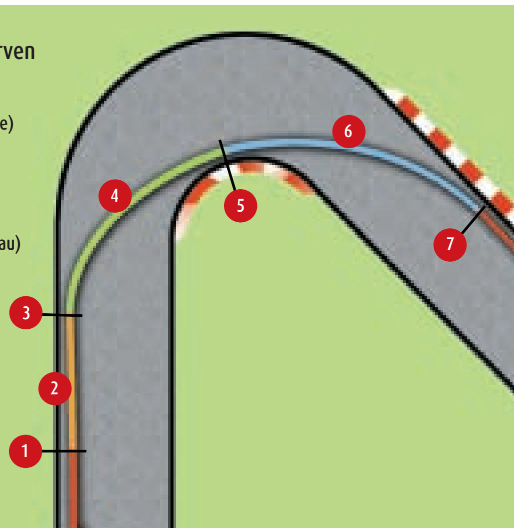
Neigt der Wagen zum ständigen Übersteuern, hilft nur noch das Setup: Stellt die hinteren Stoßdämpfer weicher, justiert die Bremsverteilung nach vorn oder stellt den Heckflügel steiler.

Untersteuern

Das Gegenteil ist das Untersteuern, was gerade bei Frontantrieblern und ein wenig auch bei Allrad-Wagen vorkommt. Dabei schiebt die Wagenfront zum Kurvenäußeren – Euch geht dann der Platz in der Kurve aus. Das begründet sich im zu schnellen Hineinfahren in die Kurve oder im zu starken Bremsen. Die Vorderreifen blockieren und Ihr rutscht geradeaus weiter.

Neben vorsichtigerem Fahren könnt Ihr am Setup schrauben: Stellt (falls vorhanden) den Frontflügel steiler, zieht die Bremskraftverteilung nach hinten oder stellt die hinteren Stoßdämpfer härter als die vorderen.

Das Setup sollte immer so justiert werden, dass Euer Vehikel neutral liegt – also weder über- noch untersteuert. Doch in erster Linie muss an der eigenen Fahrweise gearbeitet werden.



Um sich den genauen Brems- und Einlenkpunkt zu merken, orientiert Ihr Euch an markanten Punkten wie Laternen oder Schildern.

Fahrtechniken

Jede Strecke besitzt ihre eigene Charakteristik, die erst einmal einstudiert werden muss. Besonders die Nürburgring-Nordschleife sorgt für viele Übungsstunden und Aha-Momente, bis sie richtig 'sitzt'. Entscheidend ist dabei die Ideallinie, die das schnellstmögliche Durchfahren ermöglicht. Da man aber auf Geraden nicht mehr tun kann als Gas geben, muss man an den Kurven arbeiten.

Ideallinie

Eine Kurve wird immer außen angefahren, innen geschnitten und nach außen hin wieder herausbeschleunigt (Bild oben). Also: Vor einer Rechtskurve z.B. fahrt Ihr auf der äußersten linken Seite, bremst (1) und lenkt ein (3). Beim Einlenken ist es entscheidend, den Scheitelpunkt (5) an der Innenseite der Kurve zu finden. Nur dann könnt Ihr aus der Kurve heraus schnellstmöglich wieder beschleunigen (7). Wichtig ist



PS2 Bei hohen Seitenkräften (siehe Leiste) reagiert das Auto empfindlich.





PS2 Untersteuern: Mit einem Frontantriebler bremst Ihr an und lenkt ein. Dennoch neigt der Wagen dazu, weiter geradeaus zu fahren und Ihr landet neben der Piste.




PS2 Vor dem sauberen Überholen saugt Ihr Euch im Windschatten des Vordermanns heran, kurz vor dem Anbremsen schlüpft Ihr dann an der Innenseite vorbei.



Nutzt auf der Geraden den Windschatten des Gegners (I.), um zumindest gleichauf mit ihm am Kurvenanfang zu sein (II.). Bremst ihn dann aus und blockiert ihn (IV.).

dabei die korrekte Linie und die richtige Geschwindigkeit, sonst kommt's zum Über- oder Untersteuern. Dennoch dürft Ihr nicht trödeln: Ihr müsst das Auto und insbesondere die Reifen aufs Maximum ausreizen. In "Gran Turismo 4" kündigt sich der Grenzbereich akustisch an. Wenn die Reifen also nicht mehr 'können' und langsam zu rutschen beginnen, hört Ihr ein leises Quietschen. Dann heißt's entweder runter vom Gas oder weniger lenken.
Sobald Ihr eine Strecke und ein Auto beherrscht, versucht es mal mit der manuellen Schaltung. Oft springt die Gangautomatik in Kurven nämlich in den falschen, untertourigen Gang. So ergibt sich ein Drehzahlloch und Ihr könnt nicht mehr schnell genug beschleunigen.

Rallye

Eine Portion schwieriger wird's bei den Rallye-Events. Denn hier sorgt rutschiger Schotter für wenig Grip. Die altbewährte Technik ist das Querstellen (bzw. Anstellen) des Autos. Dabei bremst Ihr Kurven normal an, übersteuert aber das Vehikel durch starkes Einlenken. Während dem seitlichen Rutschen gebt Ihr dosiert Gas, um das Auto kontrolliert um die Kurve driften zu lassen. Trotzdem solltet Ihr bei "GT 4"-Rallyes Drifts nur bei sehr engen Kurven einsetzen, denn die Technik kostet Zeit. Sucht lieber zuerst die Ideallinie.

Überholmanöver

Falsches Überholen

Mit Gegnern auf der Piste wird's schon schwieriger: Beliebt ist gerade bei Anfängern das Rammen des gegnerischen Hecks vor einer Kurve. Ebenso gängig das zu schnelle Einfahren in eine Kurve und das Hinausrammen eines Kontrahenten an die Außenseite. Beide Manöver bremsen Euch jedoch unnötig herunter und versprechen nicht immer Erfolg.

Richtiges Überholen

Saugt Euch weitestgehend an den Gegner vor Euch heran (Bild links). Praktisch: Sobald Ihr Euch im Windschatten (I.) befindet, hört Ihr kein Windrauschen mehr. Kurz bevor (!) Ihr den Gegner nun berührt, schert Ihr aus und zieht an ihm vorbei. Oft reicht das vorige Manöver bis zur nächsten Kurve aber nicht aus. Deshalb versucht Ihr, mit ihm gleichauf bis zur nächsten Kurve zu kommen (II.). Fahrt dabei an der Innenseite der Kurve und bremst einen Tick später als der Kontrahent. Damit bremst Ihr den Gegner aus und er muss sich hinter Euch einsortieren (III.). Dann blockiert Ihr mit regelmäßigem Blick nach hinten Euren Verfolger (IV.).
Genau das bezeichnet man als Kampflinie: Der Vorteil ist, dass der Gegner nicht vorbeikommt, auf der Kehrseite jedoch fahrt Ihr langsamer als auf der Ideallinie.

Profi-Techniken

Seitliche Lastwechsel

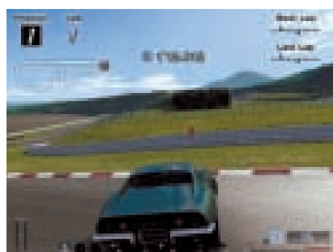
Lastwechsel kommen beim Beschleunigen, Bremsen und in Kurven ins Spiel. Die G-Kraft Anzeige in der unteren Mitte des Bildschirms zeigt seitlich auftretende Kräfte. Beim Lenken nach rechts z.B. neigt sich der Wagen zur linken Seite und umgekehrt. Das Problem dabei ist, dass die Kurveninnenseite viel weniger Gewicht trägt und damit weniger Grip besitzt. Deshalb könnt Ihr die Reifen an der Innenseite nicht voll belasten – sprich, voll bremsen oder beschleunigen.

Gewichtsverlagerung

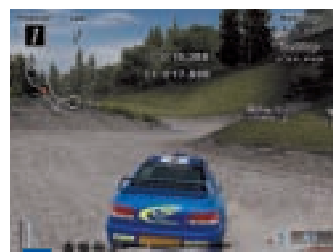
Des Weiteren wird der Grip durch Gewichtsverlagerungen in Fahrtrichtung beeinflusst. Beim Bremsen verlagert sich der Schwerpunkt nach vorn, beim Beschleunigen nach hinten. Übersteuert der Wagen beispielsweise, hilft manchmal auch kurioserweise das Gasgeben, um wieder mehr Grip auf die Hinterräder zu bekommen. Umgekehrt sorgt das Bremsen für ein besseres Einlenkverhalten auf den Vorderrädern.

Skandinavian Flip

Diese Fahrtechnik aus der Rallye-Welt lässt sich auch bei Asphaltrennen anwenden. Dabei lenkt Ihr kurz vor einer Kurve in die falsche Richtung. Das Gewicht des Wagens schwingt herum und Ihr lenkt umgehend in die Kurve ein. Das Timing ist dabei entscheidend, denn durch die Schwingbewegung verlagert Ihr das Gewicht auf die Kurveninnenseite, die nun mehr Grip hat. Damit könnt Ihr eine Kurve noch einen Tick schneller durchfahren.

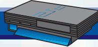



PS2 Die Auswirkung des Übersteuerns: Ihr lenkt mit einem Heckantriebler in eine Kurve ein, das Heck bricht aus und das Vehikel stellt sich quer zur Fahrbahn.



PS2 Kontrolliertes Übersteuern ist bei Rallyes oft Pflicht, kostet aber Zeit.

Metal Gear Solid 3


Playstation 2

PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

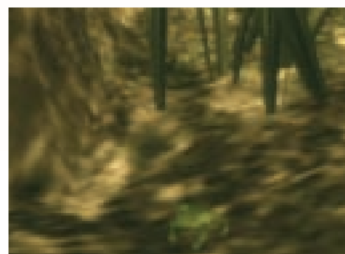
Allein durchs russische Unterholz: In "Snake Eater" muss sich der Konami-Spion zum ersten Mal nicht nur mit Soldaten, sondern auch einem knurrenden Magen und bissigen Dschungeltieren herum schlagen. Das schreit nach einem Survival-Training: Unsere Lösung verrät Euch alle wichtigen Techniken und taktische Kniffe, mit denen Ihr Snake am Leben erhaltet und den Feind überlistet. Wegen den intelligenten Gegnern sind meist vielfältige Strategien möglich: Probiert unsere Taktiken auch in späteren Spielsituationen, in denen wir nicht mehr auf jeden einzelnen Feind eingehen werden.

Nahrung und Ausrüstung

Nach der Landung in Dremuchij Süd erforscht Ihr den Dschungel: Sucht in Ego-Perspektive nach raschelndem Gras, so findet Ihr Frösche und Schlangen. Erlegt sie mit dem Messer und sammelt sie, so könnt Ihr regelmäßig Euren Hunger stillen – besonders beim Kraxeln, Tauchen und Zielen ist ein voller Magen wichtig. Außerdem erholt sich Snake von Verletzungen schneller, wenn er satt ist. Ihr könnt auch Pflanzen ernten: Ballert auf die Früchte an den Bäumen, schnippelt heilende Kräuter und allerlei Pilze. Besonders Letztere gibt es in exotischen Varianten, so füllen etwa radioaktive Exemplare Eure Batterien!


PS2 Gefährliche Biester: Nehmt Euch vor Maul und Schwanz in Acht!

Statt unter den Stamm zu kriechen, folgt Ihr dem Pfad rechts zur Medizin. Dann rutscht Ihr die Böschung runter und kraxelt auf den zentralen Baum, um die Ausrüstung zu holen. Tarnt den Helden mit Wald- sowie Blattmuster und sprintet nördlich in die Sumpfgegend: Wer sich hier zu lange im Matsch aufhält, versinkt! Watet deshalb am Rand des Sumpfes entlang: Auf den drei Inseln entdeckt Ihr Schalldämpfer, Granaten und Munition. Die Krokodile könnt Ihr umlaufen oder betäuben, eines erlegt Ihr mit dem Messer – das Fleisch ist sehr nahrhaft.


PS2 Im Busch, aber auch in Gemäuern entdeckt Ihr allerlei Kleintiere: Mit dem Messer verarbeitet Ihr sie zu Leckerbissen, die einen Zockabend haltbar sind.

Überwältigt die Wachen

In Dremuchij Nord habt Ihr den ersten Feindkontakt: Entgegen den Anweisungen dürft Ihr aber nicht nur schleichen, sondern die Wachen auch mit der Pistole betäuben oder gar töten – wenn Ihr keine Zeugen entkommen lasst, kann Euch schließlich keiner bei der UN verpfeifen. Im ersten Areal kniet Ihr Euch unter den Bäumen rechts ins Gras und wartet, bis der Soldat vorbei marschiert: Nur ein Kopftreffer schickt ihn gleich ins Land der Träume. Allerdings erwachen die Soldaten nach einigen Augenblicken wieder: Wenn Ihr mit dem Messer nachsetzt, können sie Euch nicht in den Rücken fallen.

Mit den bloßen Fäusten dürft Ihr Gegner ebenfalls betäuben, das klappt aber nur im Kampf mit einem Kontrahenten: Verpasst ihm eine Combo und dann weitere Hiebe, während er wieder aufsteht. Hebt überwältigte Opfer zudem hoch, um an ihre Ausrüstung zu gelangen.

Im Baumstamm links entdeckt Ihr Medizin, der Pfad rechts führt zum Scharfschützengewehr. Wenige Schritte weiter teilt sich der Weg: Rechts findet Ihr im Stamm die Infrarotsicht, nördlich entdeckt Ihr Granaten. Lasst eine Wache nach der anderen leise verschwinden und achtet bei allen Angriffen darauf, dass sich Euer Opfer nicht im Blickfeld eines Kollegen befindet – Profischützen lassen den Soldaten direkt ins Gras fallen. Wird Alarm geschlagen, schickt die Zentrale zwei Mann Verstärkung: Wenn Ihr Überfälle und Hinterhalte plant, solltet Ihr Euch deshalb Eure Feinde genau ansehen. Schlaue Krieger nehmen sich erst Soldaten mit blinkendem Funkgerät vor, dann sind die Kollegen vom HQ abgeschnitten.

Die Brücke im Dschungel

Das gesammelte Zubehör probiert Ihr


PS2 Wer nicht genau zielt, alamiert die Wachen: Nur am Kopf zeigen die Betäubungspfeile sofortige Wirkung, der Körper ist durch die Weste geschützt.



PS2 Mit dem Scharfschützengewehr trefft Ihr die Wachen auf der anderen Seite der Brücke (links): Ein Sturmangriff ist gefährlich, denn Snake rutscht leicht ab (rechts).

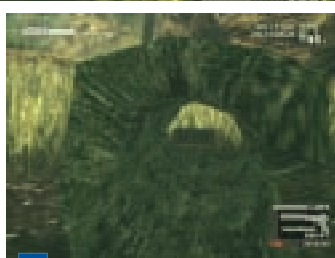


PS2 Nutzt die Intelligenz Eurer Gegner: Leblose Körper locken sie in eine Falle!

an der Dolinvodno-Brücke gleich aus: Ballert mit Schalldämpfer auf das Hornissennest, wenn die beiden Soldaten am Anfang der Brücke stehen. Sollten die Hornissen sie nicht vertreiben, werft eine Granate. Nun nehmt Ihr die Wachen auf der anderen Seite der Brücke mit dem Gewehr in aller Ruhe aufs Korn: Über die wackelige Brücke können weder Feinde noch Ihr schnell laufen, stürmende Soldaten sind also ein leichtes Ziel. Überquert anschließend die Brücke mit vorsichtigen Schritten und schnappt Euch das Sturmgewehr darunter, Ihr erreicht es über den Pfad links.

Kampf in den Ruinen

Die Rassvet-Ruinen bergen einige Ausrüstung, unter anderem den Schalldämpfer auf dem Balkon und die Flinte bei den Kisten südlich der


PS2 IR-Sicht: Sucht in hohlen Baumstämmen nach wertvoller Ausrüstung.

Treppe. Sie sind aber schwer bewacht und solange sich die Soldaten in Alarmbereitschaft befinden, dürft Ihr den markierten Raum nicht betreten: Schleicher kriechen am Zaun entlang nach rechts und folgen den Grasbüscheln zur Leiter, vom Dach springt Ihr direkt vor die Tür. Offensive Spieler bekämpfen alle Soldaten: Wenn der letzte das Zeitliche segnet, erlischt der Alarm. Dafür braucht Ihr aber ein Versteck, denn nach dem ersten Schuss habt Ihr einige Soldaten im Nacken: Kriecht links den Zaun entlang, dann durch das Loch in der Mauer zur Treppe. Jetzt müsst Ihr frech sein. Steht auf und sprintet zu



PS2 Unter dem Ruinenboden habt Ihr Deckung und Fluchtwege im Rücken: Ab dem Schwierigkeitsgrad 'Normal' wollen Euch die Soldaten hinterher kriechen.

den zwei Bäumen nördlich der Treppe – die entgegenkommende Wache haut Ihr im Vorbeilaufen aus den Latschen. Im Gras hinter den Kisten führt ein Loch unter den Hausboden: Kriecht hinein und bekämpft Eure Verfolger mit Granaten und Sturmgewehr! Je nach Schwierigkeitsgrad wollen sie Euch unters Haus folgen, sie werfen aber auch Granaten durch den Eingang. Wenn Ihr das Klicken des Sicherungsstiftes hört, verpasst Ihr dem Feind einen Beinschuss – dann fällt ihm der Sprengsatz aus der Hand! Kriecht zur Hinterseite des Hauses, bringt die Wache um die Ecke und klettert über die Leiter an der Ostseite aufs Dach – eine optimale Position für Scharfschützen! Sucht die übrigen Feinde und nutzt die explosiven Tonnen.

Der Präventivschlag

Im markierten Raum wird Snake von Ocelot überrascht, während Sokolov zurück zur Brücke eilt. Folgt ihm und genießt die spektakuläre Flucht der Bösewichte, die sogar Atomwaffen einsetzen. Der arme Snake endet derweil mit gebrochenen Knochen im Flussbett. Über das jetzt freigeschaltete Heilmittel-Menü verarztet Ihr den Helden, die Beschwerdenliste jeder Verletzung zeigt Euch die nötigen Handgriffe – Schnitte müssen genäht, Kugeln entfernt, Verbrennungen gesalbt und Brüche geschient werden. Die vorläufige Niederlage kann Snake natürlich nicht so einfach auf sich sitzen lassen: Im nächsten Teil unserer Lösung werden wir uns die Verbrecherbande ordentlich vorknüpfen! *oe*



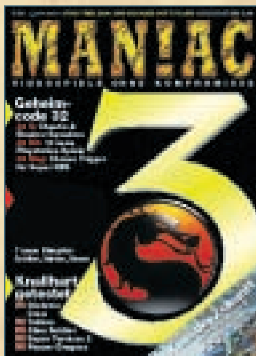
PS2 Der trickreiche Spion nimmt die Leiter: Am Rande des Dachs habt Ihr optimale Schussposition, bei feindlichem Feuer robbt Ihr zurück in die Mitte.



PS2 Studieren geht über Probieren: Wer Beschwerdenliste und Arzneibeschreibungen vergleicht, findet schnell die nötigen Utensilien – vergeudet kein Material!

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Aufruhr in der Videospielbranche: Martin und Co. stellen sich die Frage, ob es in Zukunft nur noch CD-ROM-Spiele gibt – nur Nintendo backt eigene Modul-Brötchen. Im Test-Bereich jubelt Andreas frenetisch: Die Arcade-Bolzerei "Super Sidekicks 3" hat es ihm besonders angetan. Ansonsten gibt es nur Durchschnittsbrei – die 16-Bit-Ära neigt sich dem bitteren Ende zu. Die Cebit '95 etabliert sich mit 6.000 Ausstellern als größtes Computerindustrie-Ereignis: MPEG setzt sich als Standard für digitales Video auf CD durch und im Internet tummeln sich vermehrt private und kommerzielle Seiten für Videospieler. In Nintendo-Newsgroups wird heftig über das Ultra 64 diskutiert und auf dem FTP-Server von Electronic Arts gibt's Bilder und Videos für jedermann – der langwierige Download kostet aber Nerven.

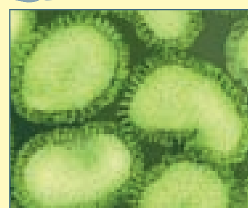
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Rüstungsschutz versus sexy Aussehen: Für die heldenhafte "Champions: Return to Arms"-Valküre stellt sich diese Grundsatzfrage nicht...

DAS LETZTE...



Ein MAN!AC-Redakteur hat's schwer: Chef Olli legt wie gewohnt eine knallharte Deadline fest – an der wird nicht gerüttelt. Auch nicht dann, wenn sich die halbe Mannschaft einen üblen Grippe-Virus einfängt – schöne grausame Welt der Videospiel-Berichterstatter.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, E-Mail: maniac@acxiom.com
Abocoupon siehe Seite 122
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 122

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Doom 3" © Activision
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

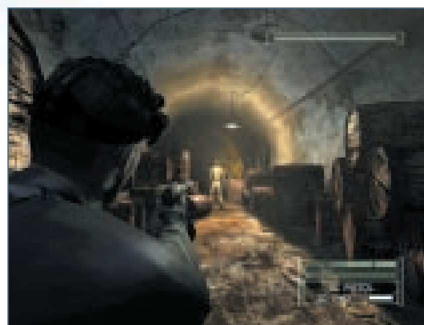
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

NEXT TIME 05/2005

Der Osterhase legt Euch eine prall gefüllte MAN!AC ins Nest: Midways ambitioniertes **Area 51** und EAs **Medal of Honor: Dogs of War** beleuchten wir in ausführlichen Ego-Shooter-Previews. Im Testbereich schleifen Action-Helden das virtuelle Schwert für **Champions: Return to Arms**. In bombastischer Team-Action ballert Ihr Euch zudem durch das "Star Wars"-Universum von **Republic Commando**. Prügel- und Ego-Shooter-Fans reiben sich die Hände: **Unreal Championship 2: The Liandri Conflict** trifft zum XXL-Test ein. Besonderes Extra für Euch: **16 Extended-Seiten**.



Bombastische Grafik und eine extrem dichte Atmosphäre warten auf Sam in "Splinter Cell Chaos Theory".

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Xenosaga Episode 2** – Ob Namcos Rollenspiel Jenseits von Gut und Böse ist, erfahrt Ihr auf der DVD.
- **Star Fox Assault** – Auf dem Würfel erwarten Euch zünftige Weltraumschlachten.
- **Splinter Cell Chaos Theory** – Der dritte Teil des Agenten-Spektakels im XXL-Test.
- **Nintendos 16-Bit-Traum: das SNES** – Zehn Minuten Retro-Power: alle SNES-Hits in bewegten Bildern.

Ab Donnerstag, den 24. März

MAN!AC mit DVD € 3,99



resident evil™

Note 1 – „Wer diesen spielgewordenen (Alb-)Traum nicht kauft, hat keinen Mumm, keine Ahnung – oder gleich beides!" (Videogames Aktuell 03/05)

94% – „Das bis dato beste GameCube-Spiel überhaupt." (GamePro 04/05)

95% – „Ein opulentes Meisterwerk, das das Maximum aus dem GameCube herauskitzelt. Einfach genial!" (N-Zone 03/05)



Auch als Resident Evil 4 Limited Edition Pak mit speziellem Nintendo GameCube erhältlich.



Die Vergangenheit lässt einen NIEmals los

Leon S. Kennedy hatte die Vergangenheit längst hinter sich gelassen ...
Vor sechs Jahren überlebte er die Ereignisse in Raccoon City.

Jetzt wird er als Agent der Regierung in ein abgelegenes Dorf nach Europa geschickt.

Irgendwas stimmt nicht mit den Dorfbewohnern.

Die Tochter des Präsidenten wurde
– entführt ---------------------------------------

Manche Albträume hören NIEmals auf

JETZT ERST ERLEBST DU, WAS ANGST IST!



CAPCOM
res-evil.com\re4

NINTENDO GAMECUBE

EXKLUSIV FÜR NINTENDO GAMECUBE
Ab 18. März im Handel